# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX* PADA MATERI PARAGRAF ARGUMENTASI UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN 4 BANDA ACEH

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh:


**MIFTAHUL RUSDI**
**NIM. 190209048**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**
**Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**DARUSSALAM, BANDA ACEH**

**2023 M / 1444 H**

## LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX* PADA MATERI PARAGRAF ARGUMENTASI UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN 4 BANDA ACEH

**SKRIPSI**

Diajukkan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh,

**Miftahul Rusdi**
**NIM. 190209048**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Mawardi, S.Ag., M.Pd** | **Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd** |
| NIP. 196905141994021001 | NIP. 198811172015032008 |

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX* PADA MATERI PARAGRAF ARGUMENTASI UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN 4 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Pada Hari/Tanggal: Senin, 10 April 2023 M
19 Ramadhan 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

| Ketua | Sekretaris |
|---|---|
| **Mawardi, S.Ag., M.Pd** | **Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd** |
| NIP. 196905141994021001 | NIP. 198811172015032008 |
| Penguji I | Penguji II |
| **Yuni Sofia Ningsih, S.Ag., M.Ag** | **Rafidha Hanum, S.Pd.I., M.Pd** |
| NIP. 197906172003122002 | NIDN. 2003078903 |

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry, Darussalam Banda Aceh

**Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D**
NIP. 197301021997031003

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
**DARUSSALAM – BANDA ACEH**
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Miftahul Rusdi |
| NIM | : | 190209048 |
| Prodi | : | Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah |
| Fakultas | : | Tarbiyah dan Keguruan |
| Judul Skripsi | : | Pengembangan Media Pembelajaran *Mistery Box* pada Materi Paragraf Argumentasi untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh |

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan tentunya memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari Pihak manapun.

Banda Aceh, 21 Maret 2023
Yang Menyatakan,

**Miftahul Rusdi**
**NIM. 190209048**

# ABSTRAK


| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Miftahul Rusdi |
| NIM | : | 190209048 |
| Fakultas/Prodi | : | Tarbiyah dan Kegurua / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah |
| Judul | : | Pengembangan Media Pembelajaran *Mistery Box* pada Materi Paragraf Argumentasi untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh |
| Pembimbing I | : | Mawardi, S.Ag., M.Pd |
| Pembimbing II | : | Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd |
| Kata Kunci | : | Pengembangan, *Mistery Box*, Paragraf Argumentasi |



Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran guru cenderumh menggunakan media video dari *youtub*e karena dianggap praktis. Tetapi masih ada kendala jika menerapkan media video karena kurangnya fasilitas infocus. Sebagian besar guru sudah menggunakan media visual seperti power point akan tetapi masih belum maksimal, akibatnya masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SDN 4 Banda Aceh yang layak digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap penelitian yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Banda Aceh. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa. Berdasarkan hasil validasi terhadap media, maka diperoleh skor 86,6% dan hasil validasi materi diperoleh skor 95,3% dengan kriteria "sangat layak". Sedangkan data hasil hasil respon pada siswa diperoleh skor 90,8% dengan kriteria "sangat menarik". Dengan demikian media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi sangat layak untuk digunakan di kelas IV SDN 4 Banda Aceh.

## KATA PENGANTAR

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Mistery Box* Pada Materi Paragraf Argumrntasi Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 4 Banda Aceh**". Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga dan para sahabatnya.

Dalam kesempatan ini penulis bermaksud ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Ayahanda tercinta Suhartoyo dan ibunda tercinta Surisih, Serta abang dan kakak saya yang telah memberikan do'a, kasih sayang, motivasi, penyemangat, dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini sampai dengan selesai.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag, M.Ed, Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Penasehat akademik dan pembimbing I, yang telah berjasa dalam proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1.

4. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta tenaganya dalam membimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dosen dan staf PGMI selaku orang tua yang luar bisa yang telah membantu dan mendorong penulis untuk menyelesaikan studi.
6. Ibu Nurul Hidayah, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 4 Banda Aceh dan seluruh dewan guru khususnya Ibu Fuza Simaharani, S.Pd. dan Ibu Maressa Gunawan,S.Pd. selaku guru kelas yang sudah banyak membantu dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian skripsi ini.
7. Seluruh teman-teman PGMI angkatan 2019, sahabat, teman, adik, abang yang tidak mungkin penulis menuliskan satu persatu, penulis berharap mohon do'a dan kelancaraannya.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri, karena tidak satupun terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya, baik dari segi isi atau teknik penyajiannya sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk membantu penulis demi meningkatkan mutu dan menyempurnakan penulisan skripsi ini ke depannya.

Banda Aceh, 16 Maret 2023
Penulis,

Miftahul Rusdi

## DAFTAR ISI

**LEMBAR JUDUL**
**LEMBAR PENGESAHAN** ..... **ii**
**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH** ..... **iii**
**ABSTRAK** ..... **iv**
**KATA PENGANTAR** ..... **v**
**DAFTAR ISI** ..... **vii**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **ix**
**DAFTAR TABEL** ..... **x**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xi**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1
A. Latar Belakang ..... 1
B. Rumusan Masalah ..... 4
C. Tujuan Penelitian ..... 4
D. Manfaat Penelitian ..... 5
E. Definisi Oprasional ..... 6

**BAB II LANDASAN TEORITIS** ..... 8
A. Media Pembelajaran ..... 8
1. Pengertian Media Pembelajaran ..... 8
2. Klasifikasi Media Pembelajaran ..... 10
3. Fungsi Media Pembelajaran ..... 11
4. Rencana Media Pembelajaran ..... 12
5. Tujuan media pembelajaran ..... 12
6. Manfaat media pembelajaran ..... 13
B. *Mistery Box* ..... 13
1. Pengertian *Mistery Box* ..... 13
2. Karakteristik *Mistery Box* ..... 14
3. Keunggulan dan kelemahan *Mistery Box* ..... 15
4. Rancangan Media *Mistery Box* ..... 15
5. Perbedaan media *Mistery Box* dengan media sebelumnya..... ..
C. Paragraf Argumentasi ..... 23
1. Pengertian paragraf argumentasi ..... 23
2. Ciri-ciri paragraf argumentasi ..... 24
3. Langkah-langkah menulis paragraf argumentasi ..... 24
4. Contoh paragraf argumentasi ..... 24

**BAB III METODE PENELITIAN** ..... 26
A. Jenis Penelitian ..... 26
B. Prosedur Penelitian ..... 27
C. Tempat dan Subjek Penelitian ..... 29
D. Instrumen Pengumpulan Data ..... 30
E. Teknik Pengumpulan data ..... 31
F. Teknik Analisis Data ..... 32

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN** ..... **37**
A. Hasil Penelitian ..... 37
1. Pengembangan Media pembelajaran *Mistery Box* ..... 37
a. Analisis (*analysis*) ..... 37
b. Desain (*design*) ..... 38
c. Pengembangan (*development*) ..... 48
d. Implementasi (*implementation*) ..... 55
e. Evaluasi (*evaluation*) ..... 57
2. Kelayakan media pembelajaran *Mistery Box* ..... 57
a. Data hasil validasi media pembelajaran *Misrery Box* ..... 58
B. Pembahasan ..... 60
1. Pengembangan Media Pembelajaran *Mistery Box* ..... 60
2. Kelayakan media pembelajaran *Mistery Box* ..... 62

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** ..... **64**
A. Kesimpulan ..... 64
B. Saran ..... 65

**DAFTAR PUSTAKA** ..... **66**
**DAFTAR RIWAYAT PENULIS** ..... **92**

# DAFTAR TABEL


Tabel 2.1 Keunggulan dan Kelemahan Media ..... 15
Tabel 2.2 Perbedaan Media dari Segi Bahan ..... 21
Tabel 2.3 Perbedaan Media dari Segi Tampilan Luar ..... 22
Tabel 2.4 Perbedaan Media dari Segi Permainan ..... 23
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Media ..... 30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Materi ..... 31
Tabel 3.3 Interval Skala Likert ..... 33
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi ..... 34
Tabel 3.5 Tabel Pensekoran Angket Respon Siswa ..... 35
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kemenarika ..... 36
Tabel 4.1 Langkah-Langkah Pembuatan Media *Mistery Box* ..... 44
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media ..... 49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi ..... 51
Tabel 4.4 Revisi Bagian Kotak Misteri ..... 54
Tabel 4.5 Revisi Lapisan Kotak Bagian Contoh Paragraf Argumentasi ..... 54
Tabel 4.6 Revisi Kotak Bagian Luar ..... 54
Tabel 4.7 Tabel Presentase Hasil Repon Siswa ..... 55
Tabel 4.8 Data Hasil Validator Media ..... 58
Tabel 4.9 Data Hasil Respon Siswa ..... 59

## DAFTAR GAMBAR


Gambar 2.1 Desain tulisan argumentasi..... 17
Gambar 2.2 Tampilan kotak misteri..... 18
Gambar 2.3 Alat dan bahan..... 18
Gambar 2.4 Desain materi argumentasi ..... 19
Gambar 2.5 Tampilan luar dan dalam *Mistery Box* ..... 20
Gambar 3.1 Tahap penelitian dan pengembangan model ADDIE..... 27
Gambar 4.1 Desain bagian luar kotak ..... 39
Gambar 4.2 Desain pengertian paragraf argumentasi ..... 40
Gambar 4.3 Desain ciri-ciri paragraf argumentasi ..... 40
Gambar 4.4 Desain contoh paragraf argumentasi ..... 41
Gambar 4.5 Desain langkah-langkah menulis paragraf argumentasi ..... 41
Gambar 4.6 Desain bagian soal kuis ..... 42
Gambar 4.7 Alat dan bahan ..... 44
Gambar 4.8 Grafik validator media pembelajaran ..... 58
Gambar 4.9 Grafik data respon siswa ..... 59

## DAFTAR LAMPIRAN


Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi ..... 68

Lampiran 2 : Surat Penelitian ..... 69

Lampiran 3 : Surat Telah melakukan Penelitian ..... 70

Lampiran 4 : lembar hasil validasi ahli ..... 71

Lampiran 5 : Hasil Angket Respon Siswa ..... 83

Lampiran 6 : Profil Ahli Media dan Ahli Materi ..... 85

Lampiran 7 : Media Pembelajaran *Mistery Box* ..... 89

Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian ..... 90

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Penulisan paragraf argumentatif adalah bentuk esai yang bertujuan untuk mempengaruhi atau membujuk pembaca untuk mengubah pikiran, sikap, dan pandangan mereka dengan menghadirkan banyak informasi dan bukti agar pembaca percaya dan pada akhirnya menjadi tindakan yang diinginkan penulis. Keterampilan menulis pada dasarnya diperlukan karena siswa membutuhkannya selama mereka belajar, dalam kehidupan sosial dan kemudian dalam kehidupan profesional mereka. Dengan masing-masing minat tersebut, kemampuan menulis dapat menjadi sarana berkomunikasi dan mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir dan belajar. Pada dasarnya, penguasaan keterampilan menulis tidak hanya untuk siswa menjadi seorang penulis tetapi tingkat yang diperlukan untuk berkomunikasi dalam bahasa tulis. [1]

menulis paragraf argumentasi dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai. Menulis adalah usaha mengungkapkan secara tertulis apa yang dilihat, dirasakan, dialami dan dipikirkan; pengetahuan dan pemikiran dapat direkam secara tertulis. Menulis dapat bermanfaat ketika siswa mengungkapkan pemikiranya dengan cara yang dapat dibaca dan dipahami oleh pembaca. Menulis memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pikirannya dengan cara yang

[1] Nurhayati, "Berbagai Strategi Pembelajaran Bahasa dapat Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa", *Jurnal Lingua: Jurnal Bahasa & Sastra*, Vol. 9 No.2, (2018) h 110-116)

sistematis, jelas dan logis, dan untuk berkomunikasi dalam konteks. Selain itu, ide-ide yang dituangkan dalam tulisan dapat dibagikan oleh banyak orang untuk memberi manfaat bagi masyarakat luas.[2]

Pada sistem pembelajaran saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, namun siswa juga bertindak sebagai penyampai pesan. Dalam kondisi yang sedemikian rupa, maka terjadi komunikasi dua arah atau komunikasi banyak arah. Pembelajaran dengan dua model komunikasi tersebut membutuhkan peran media pembelajaran agar mendapatkan efektifitas pencapaian tujuan atau kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi secara efektif apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan lewat media pembelajaran.[3]

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting ketika berlangsungnya pembelajaran. Jadi media memiliki posisi strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Manfaat media pembelajaran akan sangat maksimal dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan kegiatan observasi studi pendahuluan, peneliti sudah melakukan analisis kebutuhan di kelas IV SD N 4 Banda Aceh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil observasi dikelas dan wawancara guru yang dilakukan peneliti disekolah banyak informasi yang tidak bisa dihafal dan

---

[2] Dinaari., Andayani, & Saddhono K, "Penguasan Kalimat Efektif sebagai Kunci Peningkatn Keterampilan Menulis Eksposisi", *Metalingua*,Vol.15 No. 2 (2017), h 165-177.

[3]Ali Mudhofir, Evi Fatimatur Rusdiyah. *Desain Pembelajaran Inofatif*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019) h. 135

dipahami oleh siswa saat pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk lebih mempermudah menyampaikan materi guru cenderung menggunakan media video karena dianggap praktis. Namun ada kelemahan ketika guru menampilkan media video karena hanya dapat dilihat sekali oleh siswa, yaitu ketika proses pembelajaran saja.[4]

Setelah melakukan analisis kebutuhan di SD N 4 Banda Aceh, peniliti melihat ada beberapa kendala yang dialami guru dalam memberikan pelajaran melalui media video yang ditampilkan, yaitu tidak bisa ditampilkan diseluruh kelas karena kurangnya fasilitas sekolah berupa proyektor. Penggunaan media video cenderung membuat siswa tidak mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video karena pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus dan tidak bisa diulang lagi. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa yaitu dengan media pembelajaran *Mistery Box*.

Media pembelajaran *Mistery Box* ialah media pembelajaran yang menggabungkan beberapa media pembelajaran menjadi satu kesatuan di dalam kotak. *Mistery Box* adalah kotak ledak yang setiap lembaran box terdapat layer yang diisi pesan dan gambar. Media pembelajaran *Mistery Box* terdapat permainan yang mengandung pembelajaran didalamnya sehingga memberi kesan belajar dan bermain yang menyenangkan. Sajian materi dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif serta warna dan visual yang disajikan juga dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi.

[4] Observasi kelas dan wawancara, bersama walikelas kelas IV pada tanggal 29 juli 2022, di SDN 4 Banda Aceh

Pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian pengembangan mengenai media kotak ajaib berbasis *edutaintment* pada materi puisi siswa kelas IV oleh Izka Alfian. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media kotak misteri berbasis *edutainment* pada materi puisi. Peniliti akan mengembangkan media yang hampir mirip dengan media tersebut bedanya ialah, peniliti akan mengambangkan media yang berbentuk kotak bukan seperti buku. Selain itu juga terdapat penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran *Explosion Box* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas VII oleh Novena Dinda Pramesti. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media. Konsep media yang akan peneliti kembangkan ini akan berbeda dari penelitian tersebut. Perbedaannya adalah pada materi yang dipakai peneliti akan menggunakan materi bahasa Indonesia dan nama media dirubah menjadi *Mistery Box* karena menyesuaikan permainan yang ada pada media tersebut dan kelas yang akan diteliti adalah di kelas IV SD.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumrntasi di kelas IV SD?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SD?

## C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Mistery Box*pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SD

2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SD

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu penelitian ini juga digunakan acuan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis

### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

1) Dapat menjadi refereni baru dalam pengembangan media pembelajaran materi Paragraf Argumentasi.

2) Dapat menambah keunggulan sumber daya manusia terkait kompetensi yang dimilikinya dalam pengembangan media.

b. Bagi guru

1) Memberi referensi guru untuk membuat suasana belajar yang inovatif, aktif, kreatif dan menyenangkan.

2) Menambah wawasan guru mengenai variasi media pembelajaran.

c. Bagi siswa

1) Memotivasi siswa untuk dapat belajar dengan cara yang lebih mudahdan menyenangkan.
2) Mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran.
3) Memotivasi siswa untuk lebih aktif dikelas.

d. Bagi peneliti

1) Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai pembuatan media pembelajaran materi paragraf argumentasi.
2) Melatih peneliti untuk lebih kreatif mengelola suatu pembelajaran dikelas.

## E. Definisi Oprasional

1. Media pembelajaran *Mistery Box*

Media adalah perantara atau disebut juga pengantar pesan yang berasal dari pengirim untuk dapat diterima oleh penerima pesan.Pesan yang dimaksud disini merupakan informasi baru, baik berita maupun pengetahuan baru.[5] Media merupakan bentuk pesan yang berasal dari sumber pemberi pesan yang hendak diteruskan kepada penerima pesan, pesan yang diterima adalah pesan berbentuk intruksional, dan tujuan yang hendak dicapai dalam penggunaan media pembelajaran, yakni terciptanya proses pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses pembelajaran guna menambah fokus penerimaan makna pesan yang disampaikan

[5] Dewi S Prawiradilaga, Diana Ariani, Dan Hilman Handoko*, "Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*" (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013), h. 18.

oleh guru kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan lebih sempurna.

Media *Mistery Box* yang akan dikembangkan merupakan sebuah kotak seperti kado dengan bahan terbuat dari kertas yang jika dibuka berisi kejutan yang bisa dikreasikan sesuai kreatifitas pembuatnya. Di dalam *Mistery Box* ini akan ada permainan tebak-tebakan yang dikerjakan secara berkelompok. Media tersebut mempunyai beberapa macam jenis, setiap orang secara individual memiliki cara tersendiri dalam menyalurkan kreatifitas yang dimilikinya. Atas dasar inilah penggunaan dan penyajian *Mistery Box* dapat digunakan menjadi media pembelajaran, yang flexibel dalam menunjang pemahaman yang lebih dari siswa dalam tingkat pemahaman kognitif.

2. Materi Paragraf Argumentasi

Materi paragraf argumentasi merupakan materi tingkat SD kelas IV. Terdapat pada bab 3 dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) yaitu "Menulis dengan stuktur argumentasi untuk beragam konteks dan tujuan". Tujuan pembelajarannya yaitu, melalui media pembelajaran Mistery Box siswa mampu menulis argumentasi dengan benar. Dengan materi pokoknya yaitu paragraf argumentasi. Paragraf argumentasi adalah alasan untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian, atau gagasan.[6] Dengan demikian, paragraf argumentasi ialah paragraf yang bertujuan menyampaikan suatu pendapat, konsepsi, atau opini penulis kepada pembaca.

[6] Sadeili Telaumbanua, *PENELITIAN AKSI KELAS Panduan untuk Pembelajaran Bahasa,* (Klaten : Penerbit Lakeisha, 2020), h 118

# BAB II

# LANDASAN TEORITIS

## A. Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian bertambah dengan adanya buku. Salah satu bahan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sekaligus sebagai media pembelajaran yang utama adalah buku. Pada masa itu kita mengenal tokoh bernama Johan Amos Comenius yang tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujuakan pada anak-anak sekolah.[7]Ini menjadi tonggak awal mulanya pentingnya sarana belajara yang dapat menciptakan dorongan dan pengalaman proses pembelajaran secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indra.

Buku yang digunakan sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran disebut sebagai buku teks atau buku pelajaran atau dapat pula disebut sebagai buku teks pelajaran. Dari buku kemudian media pun berkembang menjadi lebih menarik dengan tetap menggunakan buku sebagai sumber utama.[8]

### 1. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam kaitan ini, dapat berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dicapai siswa dalam

[7]Gunawan, Murtopo, Nasrudin, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Google Poadcast*, (Medan: CV Pusdikara Mitra Jaya, 2021), h. 4-5

[8]E. Kosasih, *pengembangan bahan ajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), h. 9-10

kaitannya dengan kompetensi dasar tertentu.[9] Media berasal dari kata medium yang berarti perantara. Jadi, media bisa diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan. Pada sepuluh tahun terkhir ini tokoh atau pakar dalam bidang media yaitu Heinich danMolenda mengemukakan bahwa media diartikan sebagai alat komunikasi yang membawa pesan dari dari yang memberi pesan ke penerima pesan.[10]

Menurut pendapat Nana Sudjana, "media ialah semua yang bisa dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga mereka dapat mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian para peserta siswa sedemikian rupa sehingga prosespembelajaran berlangsung baik".[11]

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu "media" dan "pembelajaran". Secara umum media pembelajaran ialah alat yang dapat membantu siswa dalam memhami materi dan membantu pengajar untuk menjelaskan materi agar mudah dipahami. Pembuatan media pembelajaran wajib mengacu pada kaidah-kaidah yang telah ditetapkan seperti tujuan pembelajaran nasional dan isi atau materi pembelajaran nasional karena media pembelajaran harus sejalan sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

---

[9] E. Kosasih, *pengembangan bahan ajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), h. 1

[10] Dewi S Prawiradilaga, Diana Ariani, Dan Hilman Handoko, *"Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*" (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013), h. 18.

[11] Netriwati Dan Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandar Lampung: Permata Net, 2017), h. 5.

**2. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Ada beberapa cara yang bisa dipakai dalam mengklasifikasikan media pembelajaran. Klasifikasi ituantara laindidasarkan bentukdan ciri fisiknya dan berdasarkan bentuk penyajiannya.

**a. Klasifikasi Media Didasarkan pada Bentuk dan Ciri Fisiknya**

Secara mendasarmembedakan mediamenjadi duayaitu: media dua dimensi danmedia tiga dimensi. Media duadimensi merupakan media yang hanya bisa dilihat dari satu arah pandang saja, pada media dua dimensi bentuk media hanyalah berupa panjang kali lebar dan tidak bervolume, contohmedia ini adalahpeta, bagan, gambar danlain-lain. Sedangkanmedia tiga dimensiyaitu mediayang dapat dilihat dari berbagai arah pandang mana saja, bentuk media tiga dimensi memiliki panjang, lebar tinggi dan bervolume.[12] Dalam klasifikasi tersebut media *Mistery Box* masuk ke dalam jenis media tiga dimensi, karena bisa dilihat dari arah pandang mana saja, dan memiliki volume.

**b. Media Berdasarkan Bentuk Penyajiannya**

Media berdasarkan bentuk penyajiannya diklasifikasikan menjadi tiga yaitu media visual, media audio dan audio visual.contoh dari media visual misalnya bukudan mediagrafis, contoh mediaaudio seperti radiodan contoh media audio visualseperti penayangan film. Jika penyajian media visual bisa dikaitkan dengan pembelajaran inovatif maka diharapkan adanya inovasi yang bersifat baru dalam media berbentuk *hard ware* salah satunya ialah menggunakan *Mistery Box*.

[12]Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah*Desain PembelajaranInovatif* (Depok:PT Raja Grafindo Persada, 2019) h.139.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting bagi proses pembelajaran. Dapat diartikan bahwa media memiliki posisi yang penting sebagai bagian utuh dari pembelajaran. Utuh dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media ini merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi. [13]

Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, media mempunyai fungsi yang berbeda dari fungsi bagian-bagian yang lainnya, yaitu sebagai bagian yang diisi pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peseta didik. Pada proses penyampaian pesan ini sering kali terjadi kendala yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh siswa seperti apa yang dimaksud oleh penyampai pesan. [14]

Cara mengurangi masalah-masalahberkenaan dengan gangguan prosespenyampaian pesan pembelajaranini ada pada media yang digunakandalam prosestersebut, secara garis besar fungsi media yaitu:

a. Menghindariterjadi verbalisme
b. Membangkitkanminat/motivasi siswa
c. Menarikperhatian pesertadidik
d. Mengatasiketerbatasanruang, waktudan ukuran.
e. Membuat pesertadidik aktif dalam prosespembelajaran

---

[13]E. Kosasih, *pengembangan bahan ajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), h. 1

[14]Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah**,** *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Depok:PT Raja Grafindo Persada, 2019) h.12

f. Mengefektifkanpemberian rangsanganuntuk belajar

**4. Rencana Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan daya guna belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk menumbuhkan terjadinya proses pembelajaran. Rencana penggunaan media pembelajaran memerhatikan bahwa media mempunyai ciri-ciri atau sifat-sifat yang hanya dimiliki media tersebut dimana ada kelebihan dan kekurangannya satu dengan yang lainnya. Terdapat beberapa media pembelajaran diantaranya yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi seperti bagan, grafik, karton dan sebagainya. Perlunya perencanaan media karena mempunyai beberapa fungsi yaitu :

a. Mengkonkretkan suatu yang abstrak
b. Menyamakan penerimaan siswa atas materi pelajaran
c. Meningkatkan daya serap
d. Membantu menjelaskan hal-hal yang sulit dipahami secara penjelasan lisan.[15]

**5. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut :

a. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar

[15]E. Kosasih, *pengembangan bahan ajar,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), h. 9-10

b. Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
c. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
d. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
e. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

**6. Manfaat Media Pembelajaran**

a. Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.
c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, dan guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran.
d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan deskripsi guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

## B. *Mistery Box*

### 1. Pengertian *Mistery Box*

*Mistery Box* merupakan kotak yang berbentuk seperti kado ulang tahun dan media ini termasuk media grafika dalam jenis visual. cara kerja dari media ini

hampir sama dengan media pembelajaran pop-up book yang membedakan ialah, pada *Mistery Box* terdapat permainan yang dimainkan dengan berkelompok. Media ini masih jarang dikembangkan untuk media pembelajaran sebagai proses pembelajaran komplementer.

Media tersebut biasanya digunakan sebagai hadiah alternatif seperti hadiah ulang tahaun, hadiah hari ibu, hari guru, hadiah kelulusan dan sebagainya yang fungsi utamanya adalah menyimpan gambar. Cara pembuatannya yang relatif mudah dan tidak menghabiskan waktu yang lama. Secara garis besar pembuatannya yaitu dengan memotong dengan pemotong, dan dipasang dengan dengan lem.

Media pembelajaran *Mistery Box* ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu peseta didik memahami suatu pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak memberikan kesan membosankan ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak untuk bermain dan berkegiatan karena bermain merupakan karakteristik siswa sekolah dasar yang tidak bisa dilepaskan. *Mistery Box* ini juga memperjelas arti dari suatu materi pelajaran dengan visual yang dihadirkan.

**2. Karakteristik *Mistery Box***

Sesuai dengan namanya, *Mistery Box* adalah kotak yang didalamnya terdpat permainan yang menjadi misteri karena siswa belum mengetahui tantangan apa yang ada dilam kotak tersebut. *Mistery Box* juga merupakan kotak ledak yang keempat sisinya berupa jaring terbuka yang menyerupai kubus dimana di dalamnya terdapat tampilan tulisan, gambar dan penjelasan materi sesuai

dengan materi. Proses pembuatan media *Mistery Box* ini yang membuatnya berbeda dari kotak lainnya dan unik ialah media *Mistery Box* dapat dibuat sendiri (*Handmade*) sesuai dengan tingkat kreativitas, biayadan tema yang diinginkan oleh pembuat.

Karakteristik *Mistery Box*terbuat dari kertas (lansink, jasmine, karton dan lainnya) berbentuk kotak, terdiri dari dua lapisan. Ketika dibuka, kotak lapisan pertama akan memuncul konten dalam bentuk gambar dan teks sesuai tema. Dan pada lapisan kedua terdapat box kedua yaitu kotak yang di dalamnya terdapat permainan dan tantangan untuk siswa. Tidak ada ketentuan atau ukuran pemilihan material tertentu. Media dapat dibuat sesuai dengan kreativitas dan keinginan pembuatnya

### 3. Keunggulan dan Kelemahan *Mistery Box*

**Tabel 2.1 Keunggulan dan Kelemahan Media *Mistery Box***

| Keunggulan | Kelemahan |
|---|---|
| a. Pembuatan media *Mistery Box* dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan<br>b. Setiap lapisan kotak terdapat kejutan yang berbeda yang dapat menarik perhatian siswa.<br>c. Tampilan *Mistery Box* menarik | a. Pada prosespembuatannya, media ini membutuhkan waktu dan dana untuk berkratifitas dalam mengembangkan karya media pembelajaran yang inovatif dengan tema yang bisa disesuaikan. |

| | |
|---|---|
| perhatian siswa sehingga prosespembelajaran lebih inovatif.<br>d. Mengembangkankreatifitas para pendidikdan pesertadidik.<br>e. Menumbuhkanimajinasi siswa dalam proses pembelajaran. | b. Bahan yang digunakan menentukan tahan lamanya media *Mistery Box* ini.<br>c. Tidak mudah mencari bahan material kotak yang berkualitas dengan harga pas. |

**4. Rancangan Media *Mistery Box***

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Mistery Box* atau kotak yang berisi mengenai materi pembelajaran "paragraf argumentasi". Rancangan dari produk *Mistery Box* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

a. *Mistery Box*yang dikembangkan berbentuk kotak ukuran 20cm x 20cm yang diberi penutup pada masing-masing kotak.
b. *Mistery Box* yang dikembangkan mempunyai banyak variasi warna sehingga visualnya terlihat menarik
c. Materi yang dikembangkan pada media *Mistery Box*ialah berupa materi paragraf argumentasi di Kelas IV.

**Gambar 2.1 Desain Tulisan Argumentasi**

d. *Mistery Box* yang dihasilkan menjadi duah buah kotak. Kotak pertama berisi materi paragraf argumentasi, sedangkan kotak kedua berisi kotak misteri yang akan digunakan untuk bermain permainan.

**Gambar 2.2 Tampilan Kotak Misteri**

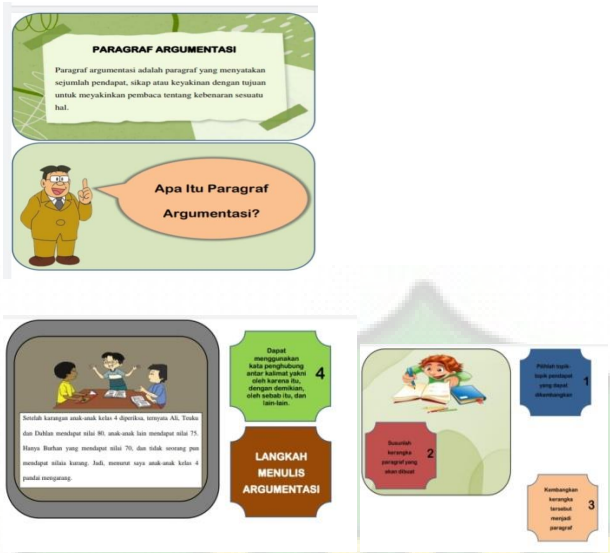
e. *Mistery Box* yang berisi materi mengenai "paragraf argumentasi" memiliki lapisan sejumlah 2 lapis. Ukuran pada setiap lapisan berbeda-beda. Lapisanpertama memiliki ukuran 20 cm x 20 cm. Layout lapisan kedua memiliki ukuran 18cm. x 18 cm.

f. Bahan yang digunakan dalam pengembangan media *Mistery Box* berupa seperti kertas karton, kotak kardus, kertas asturo, kertas origami, kertas kado, , lem, double tape, pita, serta hiasan lainnya.

**Gambar 2.3 Alat dan Bahan**

g. *Mistery Box* terdiri dari beberapa bagian lapisan dengan ukuran yang berbeda pada setiap lapisannya.

h. Setiap lapisan *Mistery Box* berisi mengenai materi yang dikemas secara menarik.




**Gambar 2.4 Desain Materi Argumentasi**

i. *Mistery Box* yang dikembangkan mempunyai variasi warna dan bentuk yang menarik.

**Gambar 2.5 Tampilan Luar Dan Dalam *Mistery Box***

j. Keterbaruan dari media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah adanya *Mistery Box* pada lapisan kedua yang didalamnya terdapat tantangan untuk siswa. Bukan hanya itu, di media ini warna, dan hiasan yang digunakan lebih bervariasi sehingga lebih menarik.

**5. Perbedaan Media Mistery Box dengan Media Sebelumnya**

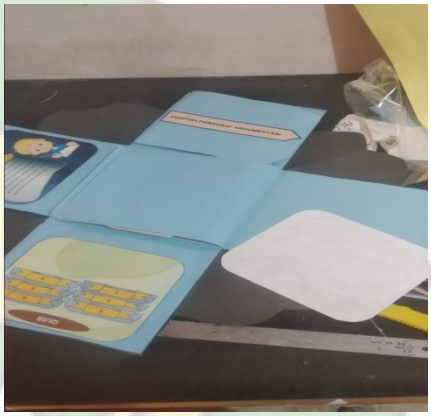
Produk yang dihasilkan akan berbeda dari penelitian sebelumnya, perbedaan nya yaitu sebagai berikut

a. Bahan yang digunakan

Baha yang digunakan pada media yang dikembangkan sebelumnya cenderung hanya menggunakan karton dan kertas origami saja. Sedangkan media

yang akan dikembangkan sekarang bahan yang digunakan yaitu kardus yang kemudian dilapisi lagi dengn karton agar memperkokoh media

**Tabel 2.2 Perbandiangn Media Dari Segi Bahan**

| **Gambar media pada penelitian sebelumnya** | **Gambar media yang dikembangka sekarang** |
|---|---|
| |  |

b. Tampilan luar media

Dari segi tampilan luar pada media yang dikembangkan sebelumnya hanya polos saja, kurang adanya variasi animasi gambar dan warna. Sedangkan media yang akan dikembangkan sekarang dari segi tampilan luar akan di buat seperti kado ulang tahun anak dengan terdapat animasi dan warna menarik

**Tabel 2.3 Perbandiangn Media Dari tampilan luar**

| Gambar media pada penelitian sebelumnya | Gambar media yang dikembangka sekarang |
|---|---|
| | |

c. Permainan yang disajikan

Permainan yang disajikan dalam media sebelumnya yaitu berupa *puzzle*. Sedangkan media yang akan dikemvangkan peneliti, permainan yang digunakan ialah permainan misteri bola yang didalamnya terdapat pertanyaan kuis.

**Tabel 2.4 Perbandiangn Media Dari Segi Permainan**

| Gambar media pada penelitian sebelumnya | Gambar media yang dikembangka sekarang |
|---|---|
| | |

## C. Paragraf Argumentasi

### 1. Pengertian Paragraf Argumentasi

Paragraf argumentasi adalah paragraf yang bertujuan mempengaruhi pembaca agar dapat menerima ide, pendapat, atau pernyataan yang dikemukakan penulis, untuk memperkuat argumentasi perlu menyertakan data-data yang mendukung.[16] Paragraf argumentasi adalah paragraf yang mengemukakan alasan, contoh dan bukti-bukti yang kuat dan meyakinkan. Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulakan bahwa paragraf argumentasi adalah paragraf yang menyatakan sejumlah pendapat, sikap atau keyakinan dengan tujuan untuk meyakinkan pembaca tentang kebenaran sesuatu hal.

[16]Sadeili Telaumbanua, *PENELITIAN AKSI KELAS Panduan untuk Pembelajaran Bahasa,* (Klaten : Penerbit Lakeisha, 2020), h 119

**2. Ciri-Ciri Paragraf Argumentasi**

Ada beberapa ciri-ciri paragraf argumentasi yaitu :

a. Mengemukakan alasan atau bantahan sedemikian rupa dengan tujuan mempengaruhi keyakinan pembaca agar menyetujuinya
b. Mengusahakan pemecahan suatu masalah
c. Mendiskusikan suatu persoalan dengan tujuan mencapai satu penyelesaian

**3. Langkah-Langkah Menulis Paragraf Argumentasi**

Ada beberapa langkah-langkah dalam menulis paragraf argumentasi, diantara lain :

a. Pilihlah topik-topik pendapat yang dapat dikembangkan
b. Susunlah kerangka paragraf yang akan dibuat
c. Kembangkan kerangka tersebut menjadi paragraf
d. Dapat menggunakan kata penghubung antar kalimat yakni oleh karena itu, dengan demikian, oleh sebab itu, dan lain-lain.[17]

**4. Contoh Paragraf Argumentasi**

a. Kemarau tahun ini cukup panjang. Sebelumnya, pohon-pohon dihutan sebagai penyerap air banyak ditebang. Disamping itu, irigasi di desa ini tidak lancar. Ditambah lagi dengan harga pupuk yang semakin mahal dan kurangnya pengetahuan dari petani dalam menggarap lahan pertaniannya. Oleh karena itu, tidak mengherankan panen di desa ini selalu gagal

[17]Sadeili Telaumbanua, *PENELITIAN AKSI KELAS Panduan untuk Pembelajaran Bahasa,* (Klaten : Penerbit Lakeisha, 2020), h 120

b. Setelah karangan anak-anak kelas 4 diperiksa, ternyata Ali, Teuku dan Dahlan mendapat nilai 80, anak-anak lain mendapat nilai 75. Hanya Burhan yang mendapat nilai 70, dan tidak seorang pun mendapat nilaia kurang. Jadi, menurut saya anak-anak kelas 4 pandai mengarang.[18]

[18]Sadeili Telaumbanua, *PENELITIAN AKSI KELAS Panduan untuk Pembelajaran Bahasa,* (Klaten : Penerbit Lakeisha, 2020), h 122

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan *(research and development / R&D).* Penelitian dan pengembangan ialahmetode penelitian yang yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan produk yang akan dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.[19] Hal sama juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.[20]

Proses penelitian pengembangan ini terdiri dari, mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, validasi produk dimana produk tersebuta akan divalidasikan oleh ahli media, kemudia pengujian produk dimana produk tersebut akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Pada penelitian ini, langkah-langkah penelitian dibatasi dan disederhanakan.

Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk yang akan digunakan untuk media pembelajaran, model yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh dick and carrey pada tahun 1996. Pada

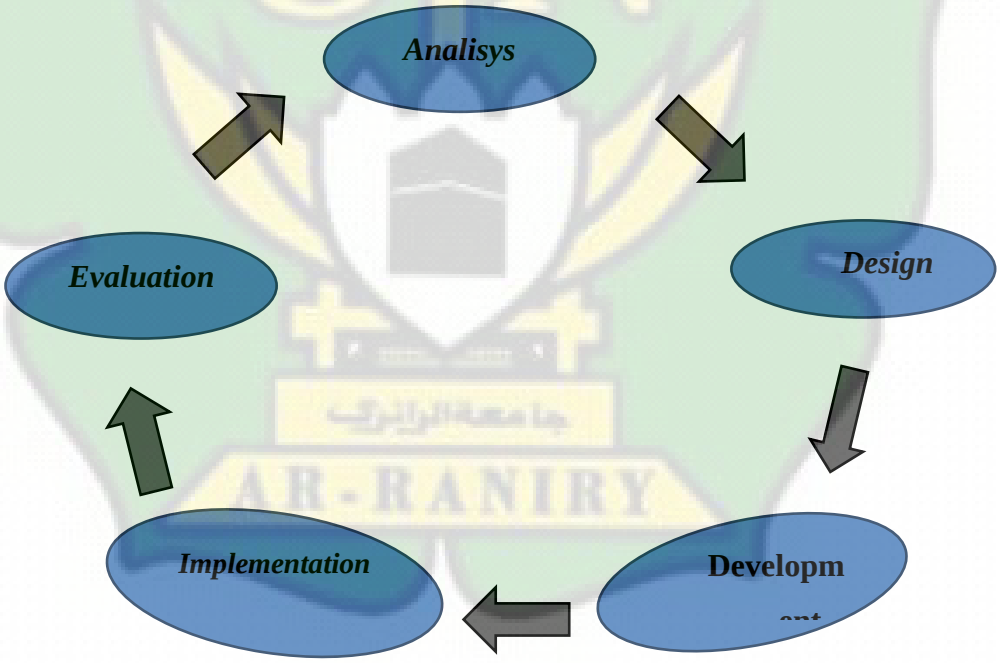
[19]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2012), h 297

[20]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h 164

model ADDIE terdapat lima tahap pengembangan yaitu: analisis*(analysis)*, desain*(desain)*, pengembangan*(development)*, implementasi*(implementation)* dan evaluasi*(evaluation)*.[21]

## B. Prosedur penelitian

ADDIE mrupakan salah satu model penelitian pengembangan yang dapat dilakukan dalam penelitian. Model penelitian ADDIE ini sederhana dan mudah untuk memproduksi media pembelajaran sehingga cocok untuk diterapkan oleh peneliti dalam membuat produk pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian model ADDIE adalah:[22]




**Gambar 3.1 Tahap Penelitian dan Pemngembangan Model ADDIE**

[21]Benny A Priadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), h 125

[22]I Made Teguh Dkk, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2004), h 42-43

**1. Analisis**

Analysis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang siswa butuhkan dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang ditimbulkan. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara disekolah, berikut kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap ini (a) menganalisis pelaksanaan pembelajaran pada kelas 4 SD N 4 Banda Aceh. (b) menganalisis apakah media yang akan digunakan untuk kegiatan praktek pembelajaran mudah dan praktis digunakan. (c) menganalisis apakah siswa menjadi lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran dengan media yang digunakan.

**2. Desain**

Setelah analisis kebutuhan dilakukan langkah berikutnya yaitu tahap desain. Tahap ini dilakukan dengan membuat desain media *Mistery Box* yang dikembagkan dengan menentukan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media diantaranya yaitu: kertas berbentuk persegi, bahan materi yang sudah dicetak, dan bahan lainnya yang akan digunakan.

**3. Pengembangan**

Tahap ketiga dalam model penelitian ADDIEadalah tahap pengembngan. Kegiatan pada tahap ini adalah menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik sehingga kegiatan ini menghasilkan prototipe produk pengembangan. Proses pengembangan terdiri dari desain media *Mistery Box* serta langkah-lankah dalam penggunaan media sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi.

Media *Mistery Box* ini berbentuk kubus atau seperti kotak ulang tahun anak-anak dengan dua layer kotak. Diamana layer pertama berisi materi dan layer kedua permainan yang akan dimainkan oleh siswa.

**4. Implementasi**

Selanjutnya adalah implementasi, pada tahap ini media diujikan langsung kepada subejk penelitian. Pengujian dilakukan untuk melaksanakan penilaian mengenai produk yang telah dikembangkan dengan kuesioner yang diisi oleh siswa. Tahap implementasi ini dapat memakan waktu yang cukup lama sesuai dengan respon pengguna terhadap produk yang diuji cobakan.

**5. Evaluasi**

Setelah melawati tahap implementasi selanjutnya ke tahap akhir yaitu evaluasi. Evaluasi yaitu tahap dimana hasil dari implementasi dianalisa untuk melihat bagaimana kulaitas serta kuantitas dari produk yang dikembangkan. Apabila setelah dievaluasi produk masih terdapat kekurangan bisa dilakukan proses atau tahapan awal untuk melakukan pembenahan.

## C. Tempat dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian ini ialah di SDN 4 Banda Aceh, bertempat di kecamatan Kuta Alam kota Banda Aceh. Subjek penelitian ini adalah guru SD N 4 Banda Aceh yaitu wali kelas IV, untuk uji respon dan saran dari guru. Selain uji respon dari guru, dipenelitian ini juga ada uji kelayakan dari dua para ahli yaitu ahli media dan ahli materi dari Dosen sebagai validator.

## D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengunakan metode pengumpulan data.[23] Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner/angket.

1. Pedoman Angket

   a. Angket validasi ahli media

Angket validasi produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan ahli media dimana ahli media menilai kelayakan media pembelajran sebelum digunakan dilapangan.

**Tabel 3.1 kisi-kisi instrumen angket validasi oleh ahli media**

| No. | Aspek | Nomor Butir |
|---|---|---|
| | | |
| 1. | Aspek fisik atau tampilan | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 |
| 2. | Aspek bahan yang digunakan | 9, 10, 11 |
| 3. | Aspek pemanfaatan | 12, 13, 14, 15 |

   b. Angket validasi produk ahli materi

Angket validasi produk ahli materi digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan ahli materi dimana ahli materi menilai kelayakan materi pembelajran yang disajikan didalam media.

[23]Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), h 134

**Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen angket validasi oleh ahli materi**

| No. | Aspek | Nomor Butir |
|---|---|---|
| 1. | Aspek kulitas materi | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 |
| 2. | Aspek kelayakan penyajian | 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 |

c. Angket respon siswa

Angket respon ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang reaksi siswa terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Mistery Box* materi paragraf argumentatif.

## E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data berupa kuisioner atau angket.[24]

### 1. Angket

Angket atau kuisioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian.[25] Penelitian ini menguunakan angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi

[24]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan (R&D),* (Bandung: Alfabeta, 2018), h 224

[25]Endang mulyati ningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h 28

dan wali kelas untuk memporoleh data dengan cara menyebarkan angket validasi sebagai pengamat untuk mengetahui kelayakan produk yang peneliti kembangkan. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, pada angket tertutup pertanyaan atau pernyataan sudah disusun secara berstruktur. Pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif jawaban (*option*) yang tinggal dipilih oleh responden.[26]

Peneliti memilih format kuesioner tertutup karena akan memudahkan respon cepat dari responden dan memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data dari semua respon kuesioner yang telah terkumpul. Responden cukup memilih salah satu dari beberapa kemungkinan jawaban kalimat sebagai tanggapannya.

## F. Teknik analisis data

Teknik analisis data pada penelitian ini berupa teknik analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membawa kesimpulan untuk umum atau generalisasi. [27]

### 1. Teknik Analisi Hasil Validasi Media

Skala yang digunakan dalam data angket yang dibagikan adalah skala *likert* yang digunakan untuk mengukur pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap media yang telah dikembangkan.[28]Peneliti akan

[26] Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Jakarta : Peranda Media, 2016), h 78

[27]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2012), h 147

[28]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2012), h 93

membuat lembar validasi yang berisi butiran soal. Lalu validtor menjawab semua pertanyaan dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian data kuantitatif dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.3 interval skala *likert*** [29]

| Keterangan | Skor |
|---|---|
| Sangat setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Ragu-ragu | 3 |
| Tidak setuju | 2 |
| Sangat tidak setuju | 1 |

Untuk mendapatkan skor dilakukan dengan cara menghitung rata-rata (mean) terlebih dahulu. Kemudian skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan : P= Presentase

f = nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Kemudian hasil dari presentase validasi media tersebut dapat dikelompokan dalam kriteria skor menurut skla *likert* sehingga akan diperoleh

[29]Ni Nyoman Yuliarmi dkk, *Metode Riset Jilid 2*, (Bali : CV Sastra Utama 2019), h 11-12

kesimpulan tentang kelayakan media. Kriteria interpretasi skor berdasarkan skala *likert* adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi** [30]

| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
|---|---|
| 81% - 100% | Sangat layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 21% - 40% | Tidak layak |
| 0% - 20% | Sangat tidak layak |

Dalam penelitian ini kelayakan ditentukan dengan nilai minimal 61% sampai dengan 80% dengan kategori "layak".Jadi jika hasil penelitian dari ahli media dan ahli materi yang telah dianalisis dengan hasil jumlah skor memperoleh nilai 61% sampai dengan 80% dengan kategori "layak" maka pengembangan media *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SD N 4 Banda Aceh dianggap layak digunakan.[31]

[30] Fitria Dyah Kartikasari dan Susilowibowo, "Pengembangan Modul Paket Program Pengolah Angka/ Spreadsheet Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ponogoro". *Jurnal Pendidikan Akutansi*, Vol. 4, No. 3, 2016, h. 3.

[31]Herawati, "Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves sebagai Sumber Belajar Biologi," *jurnal lentera pendidikan LPPM UM METRO*, Vol.1 No.1 (Juni, 2016), h 32-33

**2. Teknik Analisis Hasil Angket Respon Siswa.**

Peneliti akan membuat angket respon siswa yang didalamnya terdapat butiran pertanyaan. Angket tersebut akan dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang telah disediakan. Data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk melihat kelayakan produk media yang sedang dikembangkan. Setelah itu angket tersebut akan diukur menggunakan skala Guttman, yang terdiri dari 2 kategori penilaian dalam bentuk *checklist* yang disajikan dalam bentuk tabel seperti di bawah ini.

**Tabel 3.5 Tabel Pensekoran Angket Respon Siswa** [32]

| Pilihan Jawaban | Skor |
|---|---|
| Ya | 1 |
| Tidak | 0 |

Hasil angket respon siswa akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P= Presentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Kemudian jumlah hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang siswa, kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

[32] Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Jakarta : Peranda Media, 2016), h 105

**Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kemenarikan**[33]

| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
|---|---|
| 81% - 100% | Sangat Menarik |
| 61% - 80% | Menarik |
| 41% - 60% | Cukup Menarik |
| 21% - 40% | Tidak Menarik |
| 0% - 20% | Sangat tidak Menarik |

Dalam penelitian ini kelayakan ditentukan dengan nilai minimal 61% sampai dengan 80% dengan kategori "Menarik". Jadi jika hasil penelitian dari siswa yang telah dianalisis dengan hasil jumlah skor memperoleh nilai 61% sampai dengan 80% dengan kategori "Menarik" maka pengembangan media *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SD N 4 Banda Aceh dianggap Menarik dan layak.

[33] Riyo Arie Pratama dan Antomi Saregar, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Berbasis Scaffolding To Train Concept Understanding". *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education,* Vol. 2, No. 1, 2019, h. 92.

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di Kelas IV SDN 4 Banda Aceh melalui 2 validator ahli yaitu validator ahli media dan validator ahli materi, kemudian diimplementasikan kepada guru dan siswa di kelas IV. Demikian temuan penelitian dan pengembangan ini. Untuk memastikan kelayakan Media Pembelajaran *Mistery Box* pada konten paragraf argumentasi, penelitian ini dilakukan di SDN 4 Banda Aceh. Dalam penelitian ini, para peneliti mengikuti langkah-langkah model ADDIE untuk memperoleh data sebagaimana tujuan penelitian.

## A. Hasil Penelitian

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran *Mistery Box*

Pengembangan media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SDN 4 Banda Aceh adalah dengan mengikuti langkah model ADDIE sebagai berikut :

#### a. Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengamati siswa SDN 4 Banda Aceh Salah satu guru kelas IV diwawancarai oleh peneliti di sekolah tersebut. Melalui wawancara dan observasi tersebut peneliti mengetahui bahwa di SDN 4 Banda Aceh mayoritas sudah menggunakan alat ajar seperti video pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKPD) dalam kegiatan pembelajaran, namun masih belum ideal, dan guru belum pernah menggunakan media cetak karena masih minimnya penggunaan media pembelajaran dikelas. Selain itu, ditemukan

permasalahan lain dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, salah satunya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan oleh guru sehingga menurunkan keinginan mereka untuk belajar.

Peneliti tertarik untuk mengkonstruk dan mengembangkan media pembelajaran *Mistery Box* berdasarkan temuan analisis agar nantinya siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru tanpa merasa bosan atau tidak tertarik.

**b. Desain (*Design*)**

Pembuatan desain media yang akan dibuat merupakan tahap kedua. Berdasarkan temuan penelitian pada tahap pertama, peneliti membuat desain atau rancangan produk pada tahap kedua. Hasil akhir berupa media pembelajaran *Mistery Box*. Beberapa tugas yang diselesaikan pada tahap persiapan media pembelajaran, antara lain:

1) Menentukan desain media

Desain media sebelum dialkuan penempelan pada kotak dialkukan dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW*. *CorelDRAW* adalah editor grafis vektor yang dikembangkan dan dipasarkan oleh *Corel Corporation*. *CorelDRAW* adalah software yang dirancang untuk mengedit gambar dua dimensi, ilustrasi dan edit foto, sehingga banyak orang menggunakan media ini.

2) Menentukan bentuk desain bagian luar media

Tampilan awal yang menarik diperlukan untuk media awal pembelajaran bahasa Indonesia karena meningkatkan kemungkinan siswa akan tertarik untuk memanfaatkan media tersebut. “Media Pembelajaran *Mistery Box* pada materi

paragraf argumentasi" merupakan judul materi media, desain animasi untuk bagian luar kotak dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa.

**Gambar 4.1 Desain Bagian Luar Kotak**

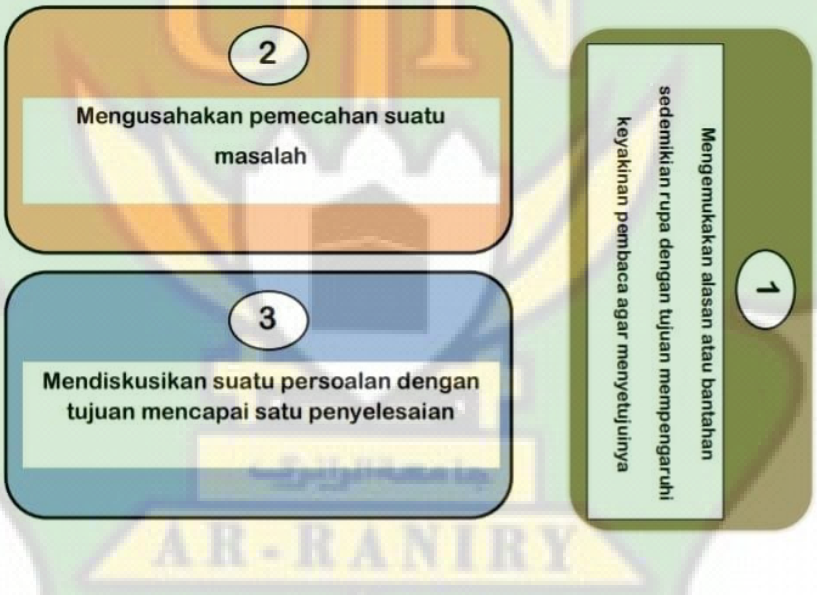
3) Lapisan kotak bagian 1

Pada bagian ini penulis menampilkan alur tujuan pembelajaran (ATP), . Penulis juga menambahkan tampilan latar belakang yang menarik dan dilengkapi gambar animasi.

4) Lapisan kotak bagian 2

Pada bagian ini penulis menampilkan materi dari paragraf argumentasi yaitu pada slize pertama berupa pengertian pargraf argumentasi dan pada slize kedua berupa ciri-ciri paragraf argumentasi.

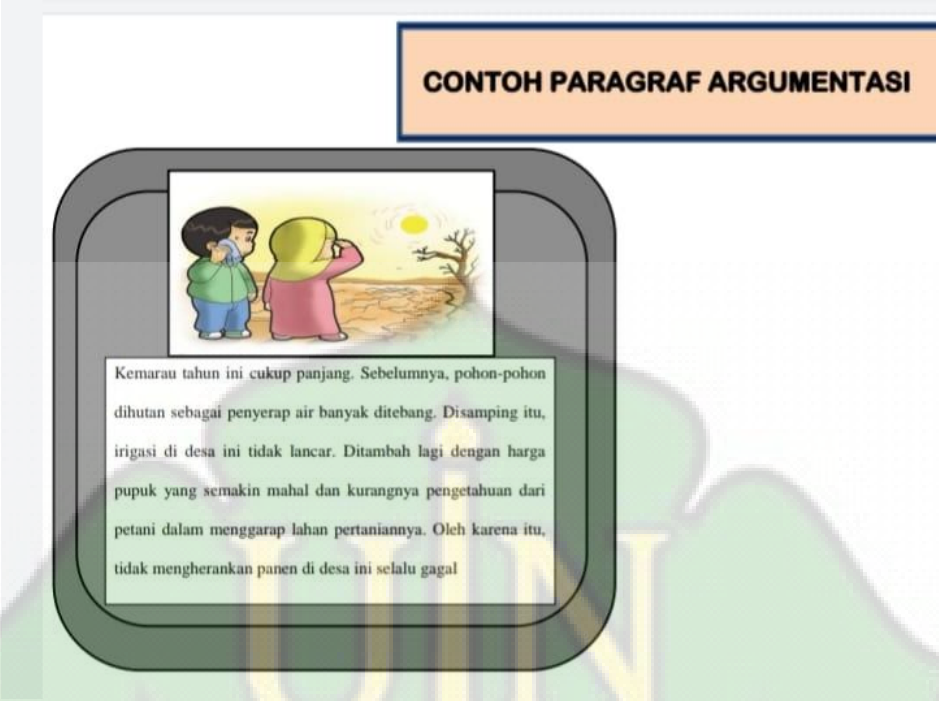
**Gambar 4.2 Desain Pengertian Paragraf Argumentasi**




**Gambar 4.3 Desain Ciri-Ciri Paragraf Argumentasi**

5) Lapisan kotak bagian 3

Pada lapisan kotak bagian 3 berisi contoh paragraf argumentasi. Contoh paragraf argumentasi didesain dengan disertai gambar animasi agar lebih menarik lagi.

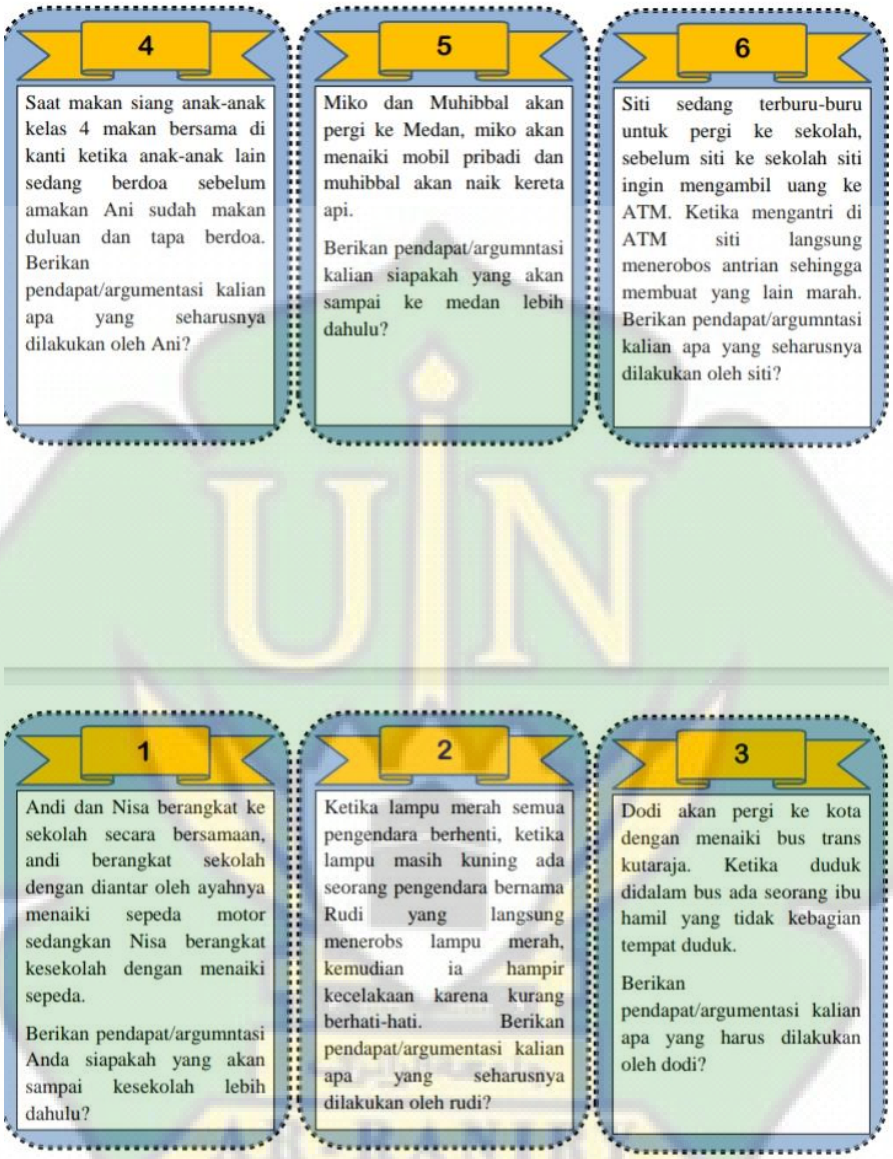



**Gambar 4.4 Desain Contoh Paragraf Argumentasi**

6) Lapisan kotak bagian 4

Lapisan kotak bagian 4 pada slize pertama berisi tentang langkah-langkah menulis paragraf argumentasi, dan pada slize kedua berisi tentang pertanyaan kuis yang harus dijawab oleh siawa.

**Gambar 4.5 Desain Langkah-Langkah Menulis Paragraf Argumentasi**




**Gambar 4.6 Desain Bagian Soal Kuis**

7) Bagian kotak misteri yang berisi undian bola untuk kuis

Bagian kotak misteri ialah kotak yang berisi bola-bola yang di bola tersebut terdapat angka. Angka yang dimaksud adalah nomor yang kuis yang harus dijawab oleh siswa.

8) Menentukan alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *Mistery Box* ialah sebagai berikut :

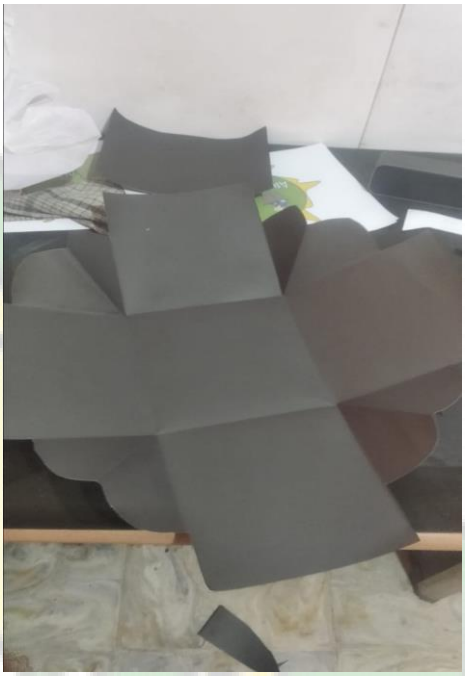
a) Alat
   (1) Gunting
   (2) *Cutter*
   (3) Penggaris
   (4) Lem
   (5) Dubble tip
   (6) Pensil
b) Bahan
   (1) Kertas karton warna hitam, biru, dan kuning
   (2) Kardus
   (3) Bahan desain media yang telah diprin
   (4) Pita

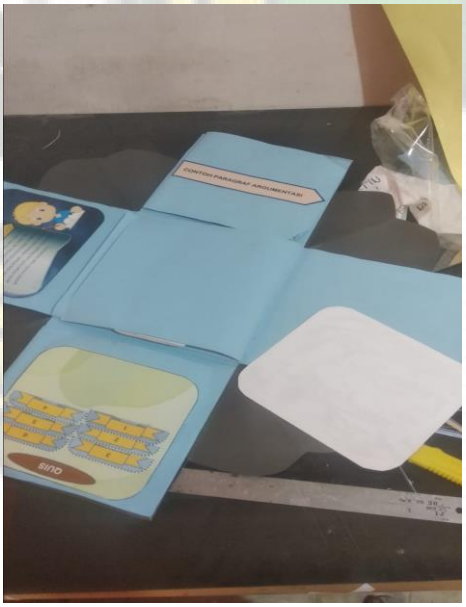
**Gambar 4.7 Alat Dan Bahan**

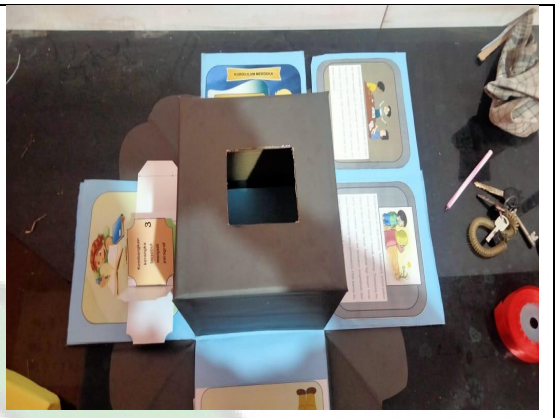
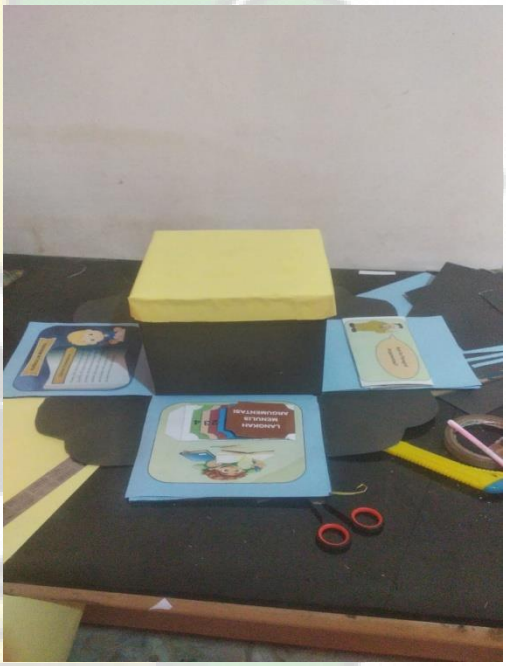
9) Proses pembuatan

**Tabel 4.1 Langkah-Langkah Pembuatan Media *Mistery Box***

| No. | Langkah-langkah pembuatan | Gambar |
|---|---|---|
| 1. | Langkah pertama adalah memotong karton sesuai ukuran yaitu 25cmx25cm denagn membentuk jaring-jaring kubus dengan hiasan hati disetiap sudutnya | |

| | | |
|---|---|---|
| | |  |
| 2. | Langkah kedua yaitu memotong bahan materi paragraf argumentasi yang sudah di prin di kertas dengan mengikuti pola yang sudah ditentukan | |

| | | |
|---|---|---|
| 3. | Langkah ketiga, menempelkan kardus dan karton biru agar kotak lebih kuat dan kokoh | |
| 4. | Langkah keempat, menempelkan bahan materi paragraf argumentasi yang sudah dipotong ke kotak |  |
| 5. | Langkah kelima, memasang kotak misteri ke bagian tengah kotak yang sudah dibuat kemudian diisi bola | |

| | | |
|---|---|---|
| | undian kuis |  |
| 6. | Langkah keenam membuat tutup kotak, kemudian menempelkan pita untuk menambah hiasan agar lebih menarik |  <br> |

**c. Pengembangan (*Development)***

Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran berdasarkan tahap desain media sebelumnya. Langkah selanjutnya setelah pembuatan dan pengembangan media adalah pengujian untuk mengetahui apakah desain produk dalam hal ini media pembelajaran *Mistery Box* praktis untuk digunakan. Penilaian media ini dilakukan oleh satu orang dengan keahlian dalam bidang media pembelajaran sehingga dapat ditemukan kekurangan pada produk yang sedang dikembangkan. Peneliti bekerja untuk memperbaiki kekurangan ini dalam rencana awal.

Penelitian ini terutama berfokus pada pembuatan media yaitu Media Pembelajaran *Mistery Box*. Akibatnya, tidak ada tahapan pembelajaran seperti ujian tertulis pada siswa yang dilakukan untuk mengetahui apakah tingkat pengetahuan siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan atau bahkan tidak sama sekali. Oleh karena itu, fokus penelitian ini semata-mata pada pembuatan media pembelajaran kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

1) Validasi Ahli

a) Validasi Ahli Media

Validasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil dari perubahan yang dilakukan terhadap produk Media Pembelajaran *Mistery Box* yang sedang dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media. 15 pernyataan tentang media yang dihasilkan yang membentuk validasi ahli media dilanjutkan dengan tanggapan

validator dengan memeriksa kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian. Validator ahli media ada dua validator yaitu dari pihak guru dan dari pihak dosen. Tabel berikut menunjukkan evaluasi awal produk media pembelajaran *Mistery Box* oleh ahli media:

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media**

| **Aspek** | **Butir penilaian** | **Nilai** | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| Aspek fisik dan tampilan | 1. Media tahan lama untuk dipakai | | | 3 | | 5 |
| | 2. Media aman digunakan | | | | | 10 |
| | 3. Desain media *Mistery Box* | | | | 4 | 5 |
| | 4. Kemenarikan media *Mistery Box* | | | | 4 | 5 |
| | 5. Ketepatan ukuran huruf box | | | | 8 | |
| | 6. Kesesuaian ukuran media *Mistery Box* | | | | 8 | |
| | 7. Kesederhanaan bentuk media *Mistery Box* | | | | 4 | 5 |
| | 8. Ketepatan ilustrasi bentuk media *Mistery Box* dengan materi | | | | | 10 |
| Aspek bahan | 9. Ketepatan pemilihan bahan | | | | 4 | 5 |
| | 10. Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama | | | 3 | 4 | |
| | 11. Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur) | | | 3 | 4 | |
| Aspek pemanfaatan | 12. Kemudahan penggunaan media | | | | 4 | 5 |
| | 13. Kemudahan membawa media | | | | 4 | 5 |
| | 14. Kemudahan pembuatan media | | | | 4 | 5 |
| | 15. Kemudahan menyimpan media | | | | 4 | 5 |
| **Jumlah skor** | | | | 9 | 56 | 65 |
| **Total jumlah skor** | | 130 | | | | |
| **Presentase** | | 86,6% | | | | |

| Kriteria | Sangat Layak |
|---|---|

Penilaian desain dan tampilan media ini oleh ahli media menghasilkan temuan validasi yang baik dan sangat baik. peneliti menggunakan rumus berikut untuk menentukan proporsi hasil validasi:

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan : P= Presentase

f = nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 130 dari 15 butir pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar 10 × 15 = 150. Setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{130}{150} \text{ x } 100\% = 86{,}6\%$$

Setelah dikonversikan berdasarkan skala 5, maka hasil menunjukan 94,6% atau kriteria sangat layak. Akan tetapi, ada beberapa bagian yang perlu diubah dan perlu ditambah sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli media. Ada pun saran yang ditambahkan oleh ahli media adalah untuk menambahkan variasi warna pada *box* dan ukuran dibuat lebih besar lagi.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil dari perubahan yang dilakukan terhadap produk Media Pembelajaran *Mistery Box* yang sedang dikembangkan. Seorang validator yang ahli di bagian materi pembelajaran Bahasa Indonesia melakukan validasi materi dengan melengkapi lembar validasi materi. Validator ahli menanggapi 15 klaim pada lembar validasi materi dengan mencentang kotak yang sesuai pada kategori tertentu. Lembar evaluasi untuk validasi yang telah direview oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

| **Aspek** | **Butir penilaian** | **Nilai** | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| Aspek kualitas materi | 1. Kelengkapan materi | | | | 4 | 5 |
| | 2. Keluasan materi | | | | | 10 |
| | 3. Kedalaman materi | | | | | 10 |
| | 4. Keakuratan materi | | | | 4 | 5 |
| | 5. Keruntutan materi | | | | 4 | 5 |
| | 6. Kesesuaian gambar dengan materi | | | | | 10 |
| | 7. Penggunaan media sesuai dengan kondisi siswa | | | | | 10 |
| Aspek kelayakan penyajian | 8. Keruntutan konsep | | | | 4 | 5 |
| | 9. Contoh-contoh paragraf argumentasi yang disajikan | | | | 8 | |
| | 10. Pertanyaan pada permainan | | | | 4 | 5 |
| | 11. Kunci jawaban dari pertanyaan di setiap permainan | | | | | 10 |
| | 12. Ketepatan struktur kalimat | | | | | 10 |
| | 13. Kebakuan istilah | | | | | 10 |
| | 14. Ketepatan tata bahasa | | | | | 10 |
| | 15. Ketepatan ejaan | | | | | 10 |
| **Jumlah Skor** | | | | | 28 | 115 |
| **Total Jumlah Skor** | | 143 | | | | |
| **Presentase** | | 95,3% | | | | |
| **Kriteria** | | **Sangat Layak** | | | | |

Hasil validasi yang didapatkan dari penilaian ahli materi terhadap media ini adalah baik dan sangat baik. Untuk menghitung persentase hasil validasi, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan : P= Presentase

f = nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 73 dari 15 butir pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar 10 × 15 = 150. Setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{143}{150} \text{ x } 100\% = 95{,}3\%$$

Setelah dikonversikan berdasarkan skala 5, maka hasil menunjukan presentase 95,3 % atau kriteria sangat layak. Akan tetapi, ada beberapa bagian yang perlu diubah dan perlu ditambah sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli materi. Adapun saran dari ahli materi yaitu berupa penambahan contoh paragraf argumrntasi sebanyak 3 contoh yang semuanya menjadi lima contoh dan desain dibuat seperti desain lapisan kotak bagian 1 agar materi bisa dibuka beberapa lembar.

2) Revisi Produk

Revisi produk adalah tahapan pengembangan media pembelajaran *Mstery Box* pada materi paragraf argumentasi, berdasarkan validasi dari para ahli. Pada tahap ini peneliti melakukan modifikasi atau merevisi produk tergantung dari ide yang dibuat oleh validator ahli. Sejumlah ide dan masukan dikumpulkan setelah dilakukan evaluasi produk oleh dua validator ahli, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi, guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Masukan yang diberikan oleh validator ahli media adalah secara keseluruhan media sudah bagus. Tetapi, pada bagian kotak misteri yang harusnya diganti warna, pada bagian kotak tersebut Validator menyarankan untuk mengganti warna kotak menjadi kuning agar lebih bervariasi karena warna yang digunakan sebelumnya terlalu gelap yaitu hitam dan ukurannnya bisa ditambah lagi. Sedangkan validator ahli materi mengatakan bahwa materi pada media secara keseluruhan sudah bagus dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Akan tetapi, perlu disempurnakan lagi dengan menambahkan contoh-contoh paragraf argumentasi dengan menambahkan 3 contoh lagi sehingga jumlah contoh paragraf argumentasi menjadi 5 contoh. Kemudain pada bagian lapisan kotak berisi contoh agar bisa dibuat seperti lapisan kotak bagian kurikulum merdeka yang bisa dibuka seperti buku.

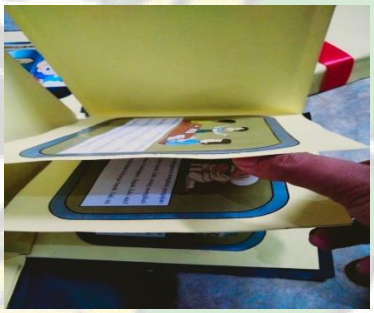
Peneliti kemudian melakukan revisi dan perbaikan produk dengan memperhatikan saran dan masukan yang diberikan oleh kedua validator ahli agar

tercipta produk yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil dari desain media awal dan desain revisi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Revisi Bagian Kotak Misteri**

| Desain sebelum direvisi | Desain media setelah direvisi |
|---|---|
| | |

**Tabel 4.5 Revisi Lapisan Kotak Bagian Contoh Paragraf Argumentasi**

| Desain sebelum direvisi | Desain media setelah direvisi |
|---|---|
| |  |

**Tabel 4.6 Revisi Kotak Bagian Luar**

| Desain sebelum direvisi | Desain media setelah direvisi |
|---|---|
| | |

### d. Implementasi (*Implementation*)

Produk yang didesain ulang selanjutnya diimplementasikan dalam kegiatan instruksional setelah melalui fase-fase sebelumnya. Pada titik ini, uji coba dilakukan terhadap 2 guru dan 25 siswa di SDN 4 Banda Aceh, yaitu pada tanggal 6 dan 7 Maret 2023. Selama melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri sebelum melanjutkan dengan mendeskripsikan media yang telah dibuatnya. Selanjutnya peneliti memberikan angket penilaian yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan 2 macam jawaban yaitu "Ya" dan "Tidak".

#### 1) Hasil Respon Siswa

Berikut tabel presentase hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di kelas 4 SDN 4 Banda Aceh

**Tabel 4.7 Tabel Presentase Hasil Repon Siswa**

| No. | Pernyataan | Jumlah siswa yang menjawab | |
|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Saya mudah memahami materi paragraf argumentasi pada media *Mistery Box* ini | 24 | 1 |
| 2. | Saya senang belajar dengan media *Mistery Box* ini karena tampilannya menarik. | 25 | |
| 3. | Tampilan media *Mistery Box* ini membuat saya lebih semangat dalam belajar. | 25 | |
| 4. | Saya bisa menggunakan media ini tanpa dibantu oang lain. | 15 | I0 |
| 5. | Saya senang menggunakan media ini karena belajar sambil bermain. | 24 | 1 |
| 6. | Media ini membuat saya aktif bertanya. | 20 | 5 |
| 7. | Belajar dengan media *Mistery Box* ini membuat saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia. | 21 | 4 |
| 8. | Saya tidak merasa bosan belajar dengan media *Mistery Box* ini. | 24 | 1 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9. | Saya mudah menyelesaikan soal-soal evaluasi karena materi yang jelas. | 24 | 1 |
| 10. | Media *Mistery Box* ini membuat rasa ingin tahu saya bertambah. | 25 | |
| **Jumlah Skor** | | 227 | 23 |
| **Total Jumlah Skor** | | 250 | |
| **Presentase** | | 90,8% | |
| **Kriteria** | | **Sangat Menarik** | |

Data hasil angket respon siswa yang diperoleh dari 25 siswa dengan menjawab 10 butir pernyataan berdasarkan kategori pilihan jawaban yang menggunakan skala guttman yaitu skor 1 = Ya dan skor 0 = Tidak. Untuk menghitung persentase hasil angket siswa, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan : P= Presentase

f = nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Total skor yang dicapai adalah 227 dari 10 poin pernyataan. Skor total maksimal dapat dihitung berdasarkan skor tertinggi pada skala Guttman, dikalikan jumlah butir pernyataan dikalikan jumlah siswa yang dinilai, sehingga diperoleh skor maksimal 1 x 10 x 25 = 250. Kemudian skor yang diperoleh dapat memasukkan langsung ke dalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{227}{250} \text{ x } 100\% = 90{,}8\%$$

Setelah konversi dilakukan dengan menggunakan skala Guttman, hasilnya menunjukkan kriteria yang sangat menarik. Namun, beberapa penambahan diperlukan agar siswa nantinya dapat menggunakan media secara mandiri dan tampil.

**e. Evaluasi (*Evaluation*)**

Pengembangan media pembelajaran sudah mencapai tahap evaluasi. Media pembelajaran yang dihasilkan mengalami revisi akhir pada saat ini oleh peneliti. Hasil angket yang telah diisi digunakan sebagai alat ukur untuk mengevaluasi keberhasilan pembuatan media pembelajaran sehingga peneliti dapat melakukan perubahan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar layak dan praktis untuk digunakan. Produk yang telah diimplementasikan dapat dilihat melalui hasil kuesioner yang telah diisi.

**2. Kelayakan Media Pembelajaran *Mistery Box***

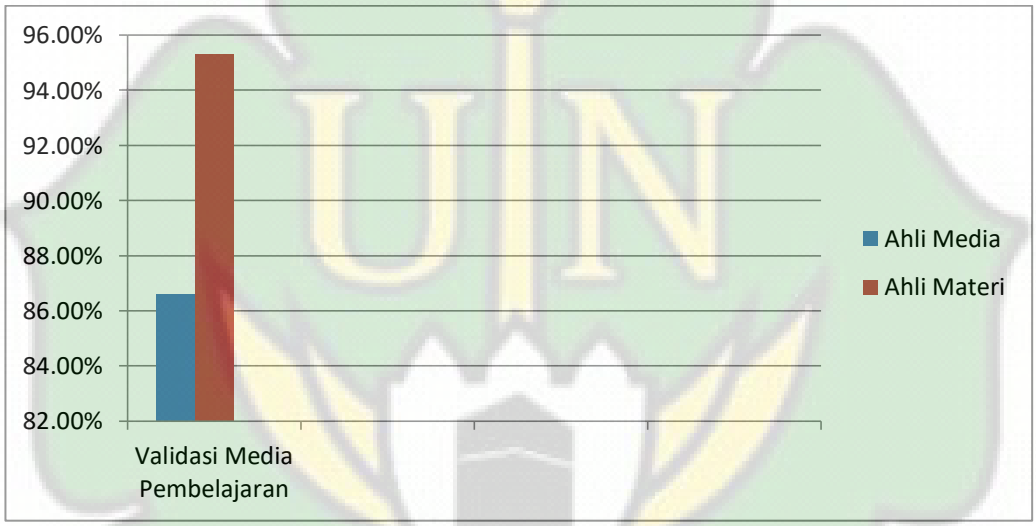
Kelayakan media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi dikelas IV dapat dilihat dari data dibawah ini :

a. Data hasil validasi media pembelajaran *Mistery Box*

Data dari Tabel 4.2 dan 4.3 merupakan hasil validasi media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di kelas SDN 4 Banda Aceh dari para validator ahli yakni validator ahli media diperoleh skor persentase 86,6% dan validator ahli materi diperoleh skor 95,3% dengan kriteria sangat layak. Data hasil persentase dari setiap validator dapat dilihat pada tabel atau dalam bentuk Gambar grafik, sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Data Hasil Validator Media**

| No. | Validator | Presentase | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1. | Validator ahli media | 86,6% | Sangat layak |
| 2. | Validator ahli materi | 95,3% | Sangat layak |
| Rata-rata presentase total | | 90,95% | Sangat layak |




**Gambar 4.8 Grafik Validator Media Pembelajaran**

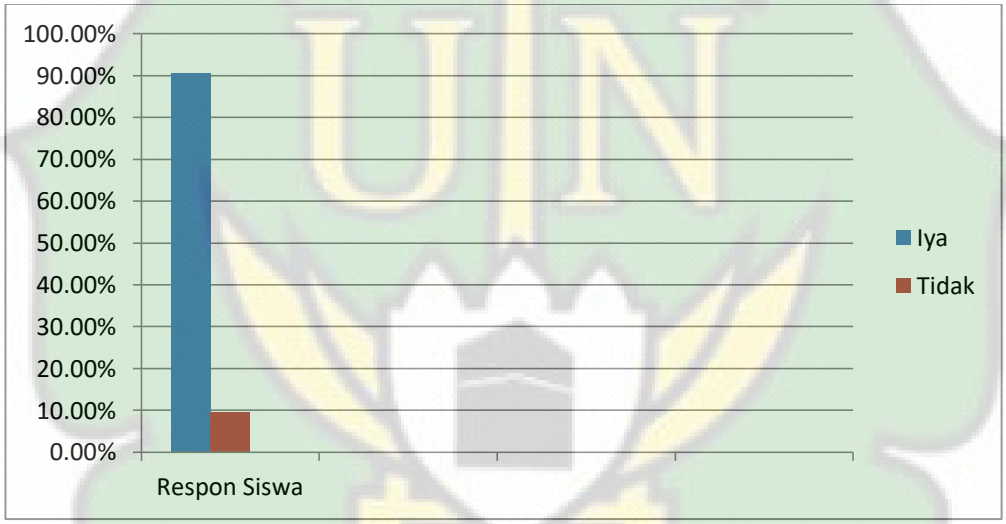
Berdasarkan data hasil validasi oleh validator pada Gambar 4.8, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mistery Box* sangat layak untuk digunakan pada saat belajar mengajar. Hasil persentase keduanya secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 90,95% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

b. Data hasil respon siswa

Data hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel dan gambar grafik di bawah ini:

**Tabel 4.9 Data Hasil Respon Siswa**

| No. | Kategori | Presentase |
|---|---|---|
| 1. | Iya | 90,5% |
| 2 | Tidak | 9,5% |




**Gambar 4.9 Grafik Data Respon Siswa**

Berdasarkan persentase data hasil respon siswa pada Gambar 4.9 menunjukkan grafik respon siswa dari 2 kategori, yang memperoleh hasil persentase 90,5% untuk kategori jawaban Iya, dan persentase 9,5% untuk kategori jawaban Tidak. Respon siswa terhadap media pembelajaran *Mistery Box* termasuk dalam kategori sangat menarik, sehingga media tersebut dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di SDN 4 Banda Aceh.

## B. Pembahasan

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran *Mistery Box*

Penelitian ini berupa pengembangan dan penelitian (R&D). *Research and development* (R&D) digunakan untuk mengevaluasi suatu produk, menentukan apakah layak untuk diproduksi, atau mengembangkan suatu produk. Produk yang sudah ada dapat diperbarui atau produk baru dapat dikembangkan. Media Pembelajaran *mistery Box* pada materi paragraf argumentasi di Kelas IV SDN 4 Banda Aceh merupakan produk akhir yang peneliti buat untuk penelitian ini.

Langkah-langkah metodologi pengembangan ADDIE digunakan dalam proses pembuatan produk ini (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi). Peneliti SDN 4 Banda Aceh melakukan observasi dan wawancara selama tahap Analisis. Peneliti belajar dari wawancara dengan seorang guru bahwa meskipun sebagian besar guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, seperti media video pembelajaran tidak selalu yang terbaik. Guru juga jarang menggunakan media cetak karena kurangnya alat dan bahan yang disediakan disekolah. Selain itu, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, salah satunya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan oleh guru sehingga menurunkan keinginan mereka untuk belajar.

Peneliti membuat desain atau desain produk pada tahap desain dengan menggunakan temuan dari penelitian pada langkah sebelumnya. Peneliti juga mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan judul penelitian pada poin ini, seperti kumpulan materi yang berkaitan dengannya atau topik lain yang nantinya

akan dimasukkan ke dalam materi pembelajaran *Mistery Box*. Selanjutnya tahap pengembangan, tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran berdasarkan tahap desain media sebelumnya. Memvalidasi media merupakan langkah selanjutnya untuk melihat apakah desain produk layak digunakan setelah memproduksi dan mengembangkan media. Salah satu pakar media di bidangnya melakukan analisis media ini.

Langkah implementasi, yang melibatkan pada penerapan kegiatan pembelajaran, kemudian diselesaikan. Uji coba ini melibatkan 25 siswa dan 2 guru dari SDN 4 Banda Aceh. Selama melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri sebelum melanjutkan dengan mendeskripsikan media yang telah dibuatnya. Peneliti juga memberi peserta formulir penilaian 10 pertanyaan.

Selanjutnya adalah evaluasi yang merupakan merupakan tahap akhir (*evaluation*). Media pembelajaran yang dihasilkan mengalami revisi akhir pada saat ini oleh peneliti. Kuesioner yang diisi memungkinkan peneliti untuk melihat produk yang diimplementasikan dan menentukan elemen mana yang perlu diperbarui sekali lagi untuk mengembangkan produk yang berkualitas di masa mendatang.

**2. Kelayakan Media Pembelajaran Mistery Box**

**a. Hasil Validasi Tim Ahli**

Produk tersebut saat ini telah disetujui oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi dari dosen PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan guru SDN 4 Banda Aceh. Tampilan dan penyajian media yang dilihat dari segi

media menjadi topik utama validasi ahli media sedangkan dari ahli materi yaitu ketepatan dan kemanfaatan isi dalam media pembelajaran menjadi yang menjadi fokus utama. Temuan validasi dari kedua tim ahli menghasilkan ide dan modifikasi yang peneliti gunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki media pembelajaran yang dibuat.

Persentase keseluruhan yang ditentukan berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh dua tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, menunjukkan temuan validasi. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 86,6% dengan kriteria sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 95,3%.

**b. Hasil Respon Siswa**

Implementasi juga dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 4 Banda Aceh. Implementasi ini dilakukan dengan memberikan kuesioner dengan 10 pernyataan tentang media yang sedang berkembang disajikan kepada 25 siswa sebagai bagian dari percobaan ini. Siswa memberikan respon positif terhadap media animasi yang telah peneliti buat, sesuai hasil berdasarkan jawaban siswa, persentase total skor dari 25 siswa adalah 90,8%, dengan kategori yang sangat menarik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Mistery Box* dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah praktis. Namun, banyak siswa yang masih belum bisa menggunakan media ini sendiri dan membutuhkan bimbingan dari orang lain yang sudah paham cara menggunakan media ini.

Ketersediaan media pembelajaran *Mistery Box* dapat membantu dan mempermudah guru untuk menyampaikan informasi dan memberikan

pengetahuan kepada siswa tentang konten yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Bahkan bisa berupa permainan yang membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan tidak monoton. Sama halnya dengan penelitian Eprilisa Resinti Melakukan penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran edutainment menggunakan *Explosion Box* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media Explosion Box pada pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan Respon siswanya terhadap media pembelajaran pada uji kemenarikan diperoleh rata-rata skor 3,5 dengan kriteria sangat menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Mistery Box* sangat layak digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SDN 4 Banda Aceh.

# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Miatery Box* pada materi paragraf argumentasi pada kelas IV di SDN 4 Banda, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi dilakukan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu: analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evalution*). Hasil akhir yang dieproleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi kelas IV SDN 4 Banda Aceh
2. Kelayakan media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi memperoleh hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli, yaitu dari ahli media diperoleh skor 86,6% dan dari ahli materi diperoleh skor 95,3% dengan kriteria Sangat Layak untuk digunakan. Dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Mistery Box* pada materi paragraf argumentasi pada kelas IV di SDN 4 Banda Aceh adalah Sangat Menarik dengan persentase 90,8%.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka diperlukan beberapa saran dalam pengembangan media pembelajaran *Mistery Box*, yakni sebagai berikut:

1. Produk ini hanya terbatas pada materi paragraf argumentasi. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada materi yang lain.
2. Peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media ini, maka perlu dilakukan pengujian keefektifan terhadap media. Hal ini dikarenakan penelitian ini hanya fokus kepada pengembangan media saja, tetapi tidak menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang sudah dikembangkan**.**

## DAFTAR PUSTAKA


Arikunto, Suharsimi. 1998. *Manajemen Penelitian,* Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo

Dewi S Prawiradilaga. dkk. *, Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Gunawan, Murtopo, Nasrudin. 2021 *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Google Poadcast*. Medan: Pusdikara Mitra Jaya

Hidayat, Kamarudin. 2013. *Ungkapan Hikmah Membuka Mata, Menangkap Makna*, Jakarta: Noura Books

Herawati. 2016. Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves sebagai Sumber Belajar Biologi. *jurnal lentera pendidikan LPPM UM METRO*, Vol.1 No.1

Kartikasari, Fitria Dyah dan Susilowibowo .2016. "Pengembangan Modul Paket Program Pengolah Angka/ Spreadsheet Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ponogoro". *Jurnal Pendidikan Akutansi*, Vol. 4, No. 3

Kosasih E. 2021. *pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Mendikbud RI, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*,

Mudhofir, Ali, dan Rusdiyah, Evi Fatimatur. 2019. *Desain Pembelajaran Inofatif.* Depok: Raja Grafindo Persada

Mudlofir, Ali dan Fatimatur Rusdiyah, Evi**.** *Desain PembelajaranInovatif* . Depok: Raja Grafindo Persada

Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Mustadi, Ali, dkk.2020. *landasan pendidikan sekolah dasar.* Yogyakarta : UNY Press

Netriwati Dan Sri Lena, Mai. *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.* Bandar Lampung: Permata Net,

Nilam Fitriani Dai, Indrawahyuni mardi, Astuti. 2002. *Polemik Kebijakan Pendidikan di Tengah Pandemi Covid-19 dalam Penerapan Pembelajaran Secara Daring/Virtual.* penerbit NEM

Nurhayati. 2008. Berbagai Strategi Pembelajaran Bahasa dapat Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa.*Jurnal Lingua: Jurnal Bahasa & Sastra*, Vol. 9 No. 2

Oktaria, Dinaari., Andayani, & Saddhono K. 2017. Penguasan Kalimat Efektif sebagai Kunci Peningkatn Keterampilan Menulis Eksposisi.*Metalingual Vol.* 15 No. 2

Pratama, Riyo Arie dan Siregar, Antomi. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Berbasis Scaffolding To Train Concept Understanding". *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education,* Vol. 2, No. 1

Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Palangkaraya:Uwais Inspirasi Indonesia

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan.* Jakarta : Kencana

Sopian, A. 2016 "Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan," *jurnal tarbiyahislamiyah,* Vol.1 No.1

Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan,* Jakarta : Peranda Media.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan (R&D),* Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran,* Bandung: Remaja Rosdakarya Offset

Syah, Darwayyan, dan M Dzajimi. 2006. *Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: UIN

Teguh, I Made, Dkk .2004. *Model Penelitian Pengembangan* , Yogyakarta: Graha Ilmu

Telaumbanua, Sadeili. 2020. *PENELITIAN AKSI KELAS Panduan untuk Pembelajaran Bahasa,* Klaten : Penerbit Lakeisha

Yuliarmi, Ni Nyoman dkk. 2019. *Metode Riset Jilid 2*, Bali : Sastra Utama

# DAFTAR LAMPIRAN

## Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh 23111
Telepon (0651) 7551423 Fax 0651-7553020 Situs : ftk.uin-ar-raniry.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**
**Nomor: B-3978/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023**

**TENTANG**
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

Menimbang :
a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing.
b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen.
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi.
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI.
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum.
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 10 Agustus 2022

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-10594/Un.08/FTK/KP.07.6/08/2022
KEDUA : Menunjuk Saudara

1. Mawardi, S.Ag., M.Pd — sebagai pembimbing pertama
2. Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi

| | |
|---|---|
| Nama | Miftahul Rusdi |
| NIM | 190209048 |
| Program Studi | Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) |
| Judul Skripsi | Pengembangan Media Pembelajaran Misteri Box pada Materi Paragraf Argumentasi untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh |

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 15 Februari 2023
An. Rektor
Dekan,

Safrul Muluk

**Lampiran 2 : Surat Penelitian**

**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TELP. (0651) 7555136, 7555137
E-mail: dikbud@bandaacehkota.go.id Website: www.dikbud.bandaaceh.go.id
Kode Pos: 23126

**IZIN PENELITIAN**
NOMOR : 074/A3/0994

TENTANG
***PENGUMPULAN DATA PADA SD NEGERI 4 KOTA BANDA ACEH***

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-4358/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023 tanggal 01 Maret 2023, Perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa.

MEMBERI IZIN

Kepada
Nama : MIFTAHUL RUSDI
NIM : 190209048
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Untuk : Mengumpulkan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :
**" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MISTERY BOX PADA MATERI PARAGRAF ARGUMENTASI UNTUK SISWA KELAS 4 DI SDN 4 BANDA ACEH"**

Dengan Ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil, Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 02 Maret – 02 April 2023
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar-benar telah melakukan pengumpulan data.
5. Memperhatikan Protokol Kesehatan New Normal Covid-19

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 02 Maret 2023 M
08 Sya'ban 1444 H
An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
KABID PEMBINAAN SD

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

**JAILANI YUSTI, S.Ag., M.Pd**
Pembina Tk. I
NIP. 19720401 199801 1 001

Tembusan :
1. Dekan Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Aceh;
2. Mahasiswa/i yang bersangkutan;

**Lampiran 3 : Surat Telah melakukan Penelitian**

PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 4
Jln. CV. Puda No 18 Kp. Kuta Alam Kec. Kuta Alam Banda Aceh
E-mail : sdn4disdikbudbna@gmail.com Website: www.sdn4bandaaceh.sch.id
NPSN 10105464 NSS 101066103004 Kode Pos 23121

**SURAT KETERANGAN PENILITIAN**
Nomor :422 / SD4 /053/ 2023

Berdasarkan Surat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh Nomor: 074/A3/0994 Tanggal 02 Maret 2023, Perihal Pengumpulan Data:

| | |
|---|---|
| Nama | : Miftahul Rusdi |
| NIM | : 190209048 |
| Prodi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah |
| Jenjang | : S-1 |
| Untuk | : Mengumpulkan data Rangka Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Dengan Judul: **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MISTERY BOX PADA MATERI PARAGRAF ARGUMENTASI UNTUK SISWA KELAS 4 DI SDN 4 BANDA ACEH".** |

Saya selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 4 Banda Aceh menerangkan bahwa yang Namanya tersebut diatas telah melakukan kegiatan pengumpulan data pada tanggal 07 Maret 2023 pada Sekolah Dasar Negeri 4 Banda Aceh.

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan seperlunya.

Banda Aceh, 08 Maret 2023
Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 4

PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SD NEGERI 4

NURUL HIDAYAH,S.Pd
NIP. 19700328 200212 2 003

**Lampiran 4 : lembar hasil validasi ahli**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

**A. Identitas ahli**

Nama lengkap : Mulia, S.Pd.I., M.Ed.

Pekerjaan : Dosen PGMI

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini:

1. Amatilah tampilan dan materi secara keseluruhan pada media pembelajaran *Mistery Box* yang dikembangkan, kemudian isilah nilai pada lembar penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu angka diantara angka 5,4,3,2,1 sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian
   a. Angka 5 berarti sangat baik/ sangat layak/ sangat menarik.
   b. Angka 4 berarti baik/ layak/menarik.
   c. Angka 3 berarti cukup baik/ cukup layak / cukup menarik.
   d. Angka 2 berarti kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik.
   e. Angka 1 berarti sangat kurang baik/sangat kurang layak sangat kurang menarik
3. Selain memberikan skor penilaian, mohon kepada Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada tempat yang telah disediakan untuk bahan perbaikan media *Mistery Box*.

**C. Instrumen Validasi**

Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai

جامعة الرانري
AR-RANIRY

| Aspek | Butir penilaian | Nilai | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek fisik dan tampilan | 1. Media tahan lama untuk dipakai | | | | | ✓ |
| | 2. Media aman digunakan | | | | | ✓ |
| | 3. Desain media *Mistery Box* | | | | | ✓ |
| | 4. Kemenarikan media *Mistery Box* | | | | | ✓ |
| | 5. Ketepatan ukuran huruf box | | | | ✓ | |
| | 6. Kesesuaian ukuran media *Mistery Box* | | | | ✓ | |
| | 7. Kesederhanaan bentuk media *Mistery Box* | | | | | ✓ |
| | 8. Ketepatan ilustrasi bentuk media *Mistery Box* dengan materi | | | | | ✓ |
| Aspek bahan | 9. Ketepatan pemilihan bahan | | | | | ✓ |
| | 10. Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama | | | | ✓ | |
| | 11. Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur) | | | | ✓ | |
| Aspek pemanfaatan | 12. Kemudahan penggunaan media | | | | | ✓ |
| | 13. Kemudahan membawa media | | | | | ✓ |
| | 14. Kemudahan pembuatan media | | | | | ✓ |
| | 15. Kemudahan menyimpan media | | | | | ✓ |

AR-RANIRY

D. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media *Mistery Box*

Sudah bagus. Warna perlu
ditambah. Untuk kedepan.
di buat lebih besar lagi.

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran Bapak/Ibu yang telah diberikan kepada peniliti, semoga, dengan ini peniliti mampu menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru maupun peserta didik.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Banda Aceh, 26 Februari 2023

Validator

( Mulia, S.Pd.I., M.Ed. )

NIP. 197810132014111001

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

**A. Identitas ahli**

Nama lengkap : Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini:

1. Amatilah tampilan dan materi secara keseluruhan pada media animasi interaktif yang dikembangkan, kemudian isilah nilai pada lembar penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu angka diantara angka 5,4,3,2,1 sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian
   a. Angka 5 berarti sangat baik/ sangat layak/ sangat menarik.
   b. Angka 4 berarti baik/ layak/menarik.
   c. Angka 3 berarti cukup baik/ cukup layak / cukup menarik.
   d. Angka 2 berarti kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik.
   e. Angka 1 berarti sangat kurang baik/sangat kurang layak sangat kurang menarik
3. Selain memberikan skor penilaian, mohon kepada Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada tempat yang telah disediakan untuk bahan perbaikan media *Mistery Box*.

**C. Instrumen Validasi**

Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai

| Aspek | Butir penilaian | Nilai | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek kualitas materi | 1. Kelengkapan materi | | | | | ✓ |
| | 2. Keluasan materi | | | | | ✓ |
| | 3. Kedalaman materi | | | | | ✓ |
| | 4. Keakuratan materi | | | | | ✓ |
| | 5. Keruntutan materi | | | | | ✓ |
| | 6. Kesesuaian gambar dengan materi | | | | | ✓ |
| | 7. Penggunaan media sesuai dengan kondisi siswa | | | | | ✓ |
| Aspek kelayakan penyajian | 8. Keruntutan konsep | | | | ✓ | |
| | 9. Contoh-contoh paragraf argumentasi yang disajikan | | | | ✓ | |
| | 10. Pertanyaan pada permainan | | | | | ✓ |
| | 11. Kunci jawaban dari pertanyaan di setiap permainan | | | | | ✓ |
| | 12. Ketepatan struktur kalimat | | | | | ✓ |
| | 13. Kebakuan istilah | | | | | ✓ |
| | 14. Ketepatan tata bahasa | | | | | ✓ |
| | 15. Ketepatan ejaan | | | | | ✓ |

جامعة الرانري
AR-RANIRY

D. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media *Mistery Box*

Untuk contoh paragraf dibuat seperti materi bisa dibuka beberapa lembar.

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran Bapak/Ibu yang telah diberikan kepada peniliti, semoga, dengan ini peniliti mampu menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru maupun peserta didik.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Banda Aceh, 28 Februari 2023

Validator

(Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.)

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

A. Identitas ahli

Nama lengkap : Fuza Simaharani, S.Pd

Pekerjaan : Guru

Pangkat/golongan : III/A

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini:

1. Amatilah tampilan dan materi secara keseluruhan pada media pembelajaran *Mistery Box* yang dikembangkan, kemudian isilah nilai pada lembar penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu angka diantara angka 5,4,3,2,1 sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian
   a. Angka 5 berarti sangat baik/ sangat layak/ sangat menarik.
   b. Angka 4 berarti baik/ layak/menarik.
   c. Angka 3 berarti cukup baik/ cukup layak / cukup menarik.
   d. Angka 2 berarti kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik.
   e. Angka 1 berarti sangat kurang baik/sangat kurang layak sangat kurang menarik
3. Selain memberikan skor penilaian, mohon kepada Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada tempat yang telah disediakan untuk bahan perbaikan media *Mistery Box*.

C. Instrumen Validasi

Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai

جامعة الرانري
AR-RANIRY

| Aspek | Butir penilaian | Nilai | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek fisik dan tampilan | 1. Media tahan lama untuk dipakai | | | ✓ | | |
| | 2. Media aman digunakan | | | | | ✓ |
| | 3. Desain media *Mistery Box* | | | | ✓ | |
| | 4. Kemenarikan media *Mistery Box* | | | | ✓ | |
| | 5. Ketepatan ukuran huruf box | | | | ✓ | |
| | 6. Kesesuaian ukuran media *Mistery Box* | | | | ✓ | |
| | 7. Kesederhanaan bentuk media *Mistery Box* | | | | ✓ | |
| | 8. Ketepatan ilustrasi bentuk media *Mistery Box* dengan materi | | | | | ✓ |
| Aspek bahan | 9. Ketepatan pemilihan bahan | | | | ✓ | |
| | 10. Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama | | | ✓ | | |
| | 11. Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur) | | | ✓ | | |
| Aspek pemanfaatan | 12. Kemudahan penggunaan media | | | | ✓ | |
| | 13. Kemudahan membawa media | | | | ✓ | |
| | 14. Kemudahan pembuatan media | | | | ✓ | |
| | 15. Kemudahan menyimpan media | | | | ✓ | |

جامعة الرانري
AR-RANIRY

**D. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media *Mistery Box***

Bagus Mistery Box nya , Sangat kreatif .
~~Sangat~~ Siswa pasti antusias didalam ~~pembelajar~~ pembelajarannya .

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran Bapak/Ibu yang telah diberikan kepada peniliti, semoga, dengan ini peniliti mampu menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru maupun peserta didik.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Banda Aceh, 7 MARET 2023

Validator

(Fiza Simaharani, S.Pd

NIP. 19961105 202012 2012

AR-RANIRY

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

A. Identitas ahli

Nama lengkap : Maressa Gunawan, S.Pd

Pekerjaan : Guru

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini:

1. Amatilah tampilan dan materi secara keseluruhan pada media animasi interaktif yang dikembangkan, kemudian isilah nilai pada lembar penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu angka diantara angka 5,4,3,2,1 sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian
   a. Angka 5 berarti sangat baik/ sangat layak/ sangat menarik.
   b. Angka 4 berarti baik/ layak/menarik.
   c. Angka 3 berarti cukup baik/ cukup layak / cukup menarik.
   d. Angka 2 berarti kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik.
   e. Angka 1 berarti sangat kurang baik/sangat kurang layak sangat kurang menarik
3. Selain memberikan skor penilaian, mohon kepada Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada tempat yang telah disediakan untuk bahan perbaikan media *Mistery Box*.

C. Instrumen Validasi

Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai

جامعة الرانري
AR-RANIRY

| Aspek | Butir penilaian | Nilai | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek kualitas materi | 1. Kelengkapan materi | | | | ✓ | |
| | 2. Keluasan materi | | | | | ✓ |
| | 3. Kedalaman materi | | | | | ✓ |
| | 4. Keakuratan materi | | | | ✓ | |
| | 5. Keruntutan materi | | | | ✓ | |
| | 6. Kesesuaian gambar dengan materi | | | | | ✓ |
| | 7. Penggunaan media sesuai dengan kondisi siswa | | | | | ✓ |
| Aspek kelayakan penyajian | 8. Keruntutan konsep | | | | | ✓ |
| | 9. Contoh-contoh paragraf argumentasi yang disajikan | | | | ✓ | |
| | 10. Pertanyaan pada permainan | | | | ✓ | |
| | 11. Kunci jawaban dari pertanyaan di setiap permainan | | | | | ✓ |
| | 12. Ketepatan struktur kalimat | | | | | ✓ |
| | 13. Kebakuan istilah | | | | | ✓ |
| | 14. Ketepatan tata bahasa | | | | | ✓ |
| | 15. Ketepatan ejaan | | | | | ✓ |

جامعة الرانري
AR-RANIRY

D. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media *Mistery Box*

Untuk media pembelajaran bagi anak-anak SD cukup menarik dan bagus untuk anak-anak bisa berpikir secara kritis, media sudah baik. Tetapi untuk permainan anak-anak mengambil bola tidak dilakukan sekali. Boleh 2 atau 3 kali mengambil. Agar anak lebih banyak menemukan soal yang beragam.

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran Bapak/Ibu yang telah diberikan kepada peniliti, semoga, dengan ini peniliti mampu menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru maupun peserta didik.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Banda Aceh, 7 maret 2023

Validator

(Maressa Gunawan, S.Pd)

## Lampiran 5 : Hasil Angket Respon Siswa

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**

A. Identitas siswa/i
Nama lengkap : azrija zahra salsabil
Kelas : IV-A 4-A

B. Petunjuk Pengisian Angket
Sebelum mengisi angket silahkan Siswa/i membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini:
1. Amatilah tampilan dan materi secara keseluruhan pada media *Mistery Box* yang dikembangkan, kemudian isilah nilai pada lembar penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satuvkriteria yang sesuai dengan hasil penilaian Siswa/i.
2. Pedoman penilaian
   a. **Ya** = beri tanda (✓) dikolom (Ya) jika pernyataan sesuai dengan yang siswa rasakan
   b. **Tidak** = beri tanda (✓) dikolom (Tidak) jika pernyataan sesuai dengan yang siswa rasakan
3. Selain memberikan skor penilaian, mohon kepada Siswa/i juga menuliskan saran-saran pada tempat yang telah disediakan untuk bahan perbaikan media *Mistery Box*

| No. | Pernyataan | Ya | Tidak |
|---|---|---|---|
| 1. | Saya mudah memahami materi paragraf argumentasi pada media *Mistery Box* ini | ✓ | |
| 2. | Saya senang belajar dengan media *Mistery Box* ini karena tampilannya menarik. | ✓ | |
| 3. | Tampilan media *Mistery Box* ini membuat saya lebih semangat dalam belajar. | ✓ | |
| 4. | Saya bisa menggunakan media ini tanpa dibantu oang lain. | | ✗ |
| 5. | Saya senang menggunakan media ini karena belajar sambil bermain. | ✓ | |
| 6. | Media ini membuat saya aktif bertanya. | ✓ | |
| 7. | Belajar dengan media *Mistery Box* ini membuat saya menyukai pelajaran matematika. | ✓ | |
| 8. | Saya tidak merasa bosan belajar dengan media *Mistery Box* ini. | ✓ | |
| 9. | Saya mudah menyelesaikan soal-soal evaluasi karena materi yang jelas. | ✓ | |
| 10. | Media *Mistery Box* ini membuat rasa ingin tahu saya bertambah. | ✓ | |

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**

**A. Identitas siswa/i**

**Nama lengkap** : Raffa alfarizy

**Kelas** : 4a (iva)

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket silahkan Siswa/i membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini:

1. Amatilah tampilan dan materi secara keseluruhan pada media *Mistery Box* yang dikembangkan, kemudian isilah nilai pada lembar penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satuvkriteria yang sesuai dengan hasil penilaian Siswa/i.
2. Pedoman penilaian
   a. **Ya** = beri tanda (✓) dikolom (Ya) jika pernyataan sesuai dengan yang siswa rasakan
   b. **Tidak** = beri tanda (✓) dikolom (Tidak) jika pernyataan sesuai dengan yang siswa rasakan
3. Selain memberikan skor penilaian, mohon kepada Siswa/i juga menuliskan saran-saran pada tempat yang telah disediakan untuk bahan perbaikan media *Mistery Box*

| No. | Pernyataan | Ya | Tidak |
|---|---|---|---|
| 1. | Saya mudah memahami materi paragraf argumentasi pada media *Mistery Box* ini | ✓ | |
| 2. | Saya senang belajar dengan media *Mistery Box* ini karena tampilannya menarik. | ✓ | |
| 3. | Tampilan media *Mistery Box* ini membuat saya lebih semangat dalam belajar. | ✓ | |
| 4. | Saya bisa menggunakan media ini tanpa dibantu oang lain. | | ✓ |
| 5. | Saya senang menggunakan media ini karena belajar sambil bermain. | ✓ | |
| 6. | Media ini membuat saya aktif bertanya. | ✓ | |
| 7. | Belajar dengan media *Mistery Box* ini membuat saya menyukai pelajaran matematika. | ✓ | |
| 8. | Saya tidak merasa bosan belajar dengan media *Mistery Box* ini. | ✓ | |
| 9. | Saya mudah menyelesaikan soal-soal evaluasi karena materi yang jelas. | ✓ | |
| 10. | Media *Mistery Box* ini membuat rasa ingin tahu saya bertambah. | ✓ | |

AR-RANIRY

**Lampiran 7 : Media Pembelajaran *Mistery Box***

Media pembelajara sebelum dibuka

Media pembelajaran setelah dibuka

**Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian**

Proses implementasi media kepada siswa

Proses validasi oleh guru